ZRECENZOWANE: GRAN TURISMO 5 PROLOGUE / UEFA EURO 2008

GRY VIDEO I KONSOLE

新プラス

NEO PLUS

KWIECIEŃ 2008 / 04/2008

CENA: 8.99 zł (w tym 7% vat)

PS3 | PSP | PS2 | XBOX 360 | Wii | DS

RAPORT

ALIENS: COLONIAL MARINES

Kosmiczni komandosi kontra Obcych wataha

SPECJAŁ

SILENT HILL V

Strach czai się za każdym rogiem

ISSN: 1505-8204 INDEX: 345342 nr 109

JUŻ GRAMY

CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII

PSP znów dostało killera!

TROPIKALNA WYSPA, MONSTER TRUCKI I NOWY WYMIAR RYWALIZACJI!

MOTORSTORM 2

RECENZJE > VIKING **CONDEMNED 2** LOST **NO MORE HEROES** RAINBOW SIX VEGAS 2 **FRONTLINES**

ZAPOWIEDZI > **DAMNATION** MIRROR'S EDGE **RED FACTION GUERRILLA** SOULCALIBUR IV **SACRED 2**

www.playstation.pl

PLAYSTATION®Network

POLYPHONY DIGITAL

ŚCIGAJ SIĘ „ŁEB W ŁEB"

GRAN TURISMO 5 Prologue™

Z mocą PS3 skrywaną pod maską, GT5 Prologue to najbardziej realistyczny symulator jazdy. Pierwszy raz w historii serii Gran Turismo, 16 graczy może ścigać się ze sobą przez Internet.

PREMIERA: 26 marca 2008

Gra dostępna w sklepach, oraz na PLAYSTATION®Store

This is living

GRAN TURISMO™
THE REAL DRIVING SIMULATOR

PLAYSTATION 3

3+
www.pegi.info

Gran Turismo 5 Prologue ©2007 Sony Computer Entertainment Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Polyphony Digital Inc. All manufacturers, cars, names, brands and associated imagery featured in this game may be trademarks and/or copyrighted materials of their respective owners. Any depiction or recreation of real world locations, entities, businesses, or organizations is not intended to be or imply any sponsorship or endorsement of this game by such party or parties. All rights reserved. "PS3" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

GDY MROK ZAKRYJE
MIDGARDU ZIEMIE

NIEPRZENIKNIONYM
RAGNAROKU CIENIEM...

OBJAWI SIĘ BOHATER
CO ZETNIE MU ŁEB!

PREMIERA: 3 KWIETNIA 2008!*

18+
www.pegi.info

PLAYSTATION 3

XBOX 360

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA
249,90 ZŁOTYCH

NIECH POLEJE SIĘ KREW !!!

VIKING

BATTLE FOR ASGARD

© SEGA. SEGA, SEGA logo i Viking: Battle for Asgard są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. The Creative Assembly jest znakiem handlowym The Creative Assembly Limited. Wszelkie prawa zastrzeżone. Opracowane przez The Creative Assembly Limited. Wydane przez SEGA. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft. „PS", „PlayStation", „PLAYSTATION", „PS3", „PSP" i „UMD" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie.

the CREATIVE ASSEMBLY

SEGA®

www.sega-europe.com

XBOX 360 za 777 złotych

Maszyna Microsoftu tanieje – kiedy odpowiedzą Japończycy?

Z olbrzymią satysfakcją przyjęliśmy w redakcji obniżkę ceny Xboxa 360 – najtańszy model Arcade, z kartą pamięci i kilkoma grami z XBLA, można kupić już za 777 złotych, co jest kapitalną ceną za konsolę będącą w stanie wyświetlić grafikę w wysokiej rozdzielczości. Warto jeszcze odnotować fakt, że konsole Microsoftu produkowane są już w oparciu o nowe podzespoły, dzięki którym udało się inżynierom zredukować ilość ciepła wytwarzanego przez maszynkę, a w rezultacie zmniejszyć ryzyko uszkodzenia. Inaczej mówiąc – Xbox 360 nie psuje się już tak często, jak kiedyś.

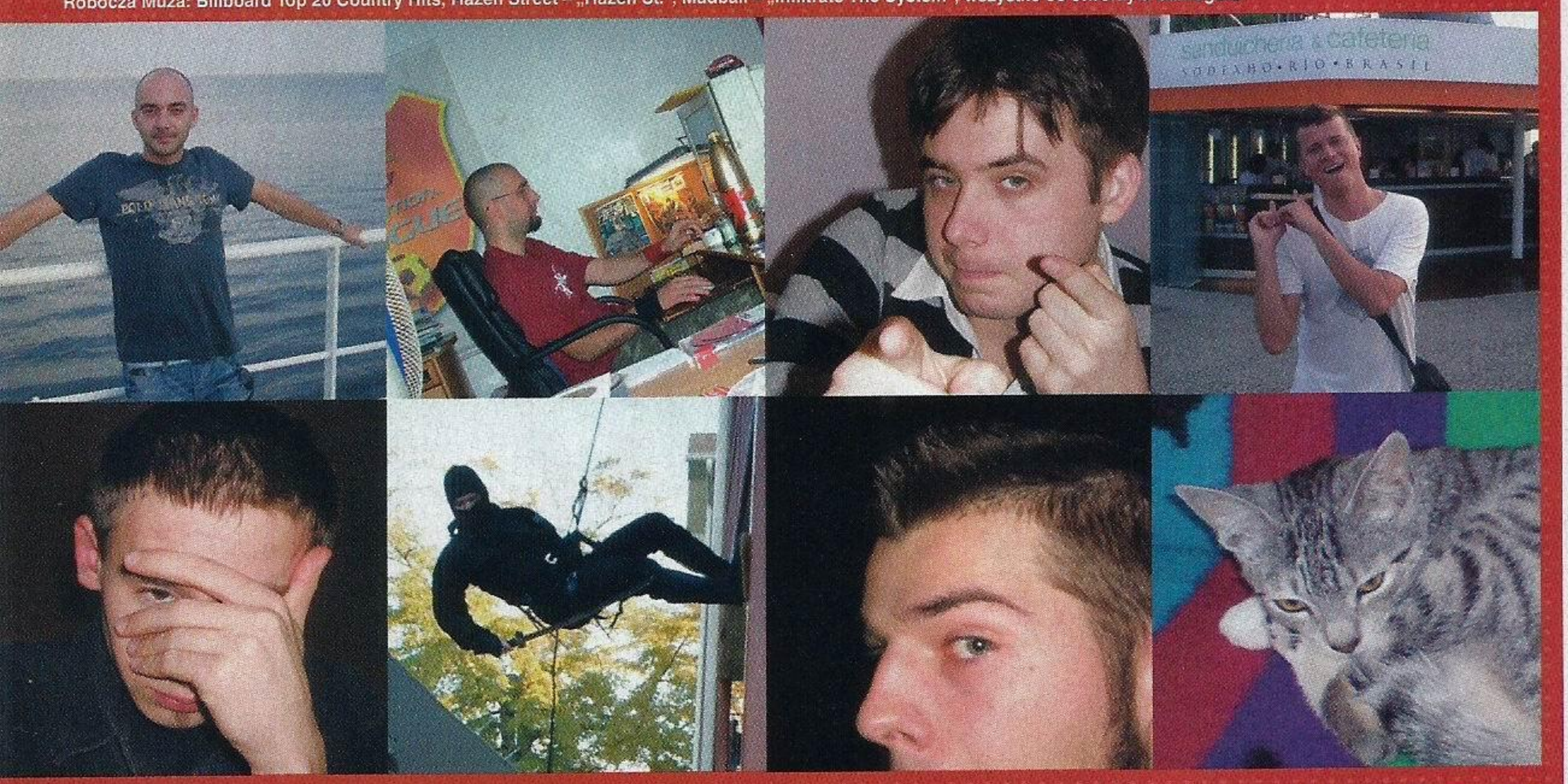
Sama obniżka ceny na pewno przyczyni się do wzrostu liczby konsol zainstalowanych w naszym kraju, ale jak to się ma do sprzedaży gier? Przekonamy się. Jest to o tyle intrygujące, że wbrew pozorom multiplatformowe, hitowe gry na Xboxa 360 sprzedają się w Polsce słabiej, niż te same pozycje na PlayStation 3, o czym dowiedziałem się przeprowadzając liczne rozmowy z właścicielami sklepów i dystrybutorami. Oczywiście, przyczyną takiego stanu rzeczy jest piractwo (Xbox jest złamany, PS3 – nie), ale mimo wszystko to pokazuje, że Polacy są w stanie wyłożyć ponad dwieście złotych na grę.

W kwietniu na okładkę wjechał MotorStorm 2, kontynuacja najlepiej sprzedającej się gry na PlayStation 3 od momentu jej premiery. Mamy pierwsze, ekskluzywne screeny z silnika gry (zapewniam, że nie pochodzą z renderów!), udało nam się też porozmawiać z chłopakami z Evolution Studios. Przyglądamy się bliżej trzem nadchodzącym hitom: Silent Hill V przedstawiać nie trzeba, kapitalne screeny z Aliens: Colonial Marines cieszą nas niczym lizak kilkuletniego berbecia, zaś LEGO Indiana Jones... Sami popatrzcie. Komu nie wskoczy banan na twarz po oblukaniu tych shotów?

Zapraszamy do zapoznania się ze świeżo zapowiedzianymi Damnation i Red Faction: Guerrilla, są konkrety o Mirror's Edge i Crisis Core: Final Fantasy VII, które poddaliśmy wstępnym oględzinom. Jest także i masa recenzji – znacznie lepiej, niż poprzednio. Gran Turismo 5: Prologue rządzi wśród ścigałek na PS3, w Vikingu na obie konsole odcinane łby lecą równo, podobnie, jak odstrzeliwane w Rainbow Six: Vegas 2. Są już z nami Lost, Frontlines, Condemned 2, No More Heroes i masa innych, gorących tytułów.

Za miesiąc przyjrzymy się między innymi temu, jak postępują prace nad Killzone 2. Tymczasem zapraszam do lektury numeru – mam nadzieję, że spodoba się Wam tak, jak poprzedni. //Gulash

Robocza Muza: Billboard Top 20 Country Hits, Hazen Street – „Hazen St.", Madball – „Infiltrate The System", wszystko co stworzyła Santogold!



Kto jest kim – rozwiązanie zagadki

MARCIN GÓRECKI // Gulash
niesmak
No More Heroes przywróciło mi wiarę w to, że na Wii mogą się pojawić także ambitne i nietuzinkowe gry. Tak, nawiązuję do komentarza z poprzedniego miesiąca, za który nieco mi się od Was dostało. Ale zdania nie zmienię. Sporo czasu spędziłem z PSPkiem i God of War; doskonale grało mi się z Mielonym w Rainbow Six Vegas 2 w koopie, zachwyciłem się UEFA EURO 2008, które wyszarpał ode mnie do recenzji Marcellus. A idzie lepsze – za miesiąc przecież premiera Grand Theft Auto IV!

MARCIN SIKORA // Marcellus
piłki małe i duże
W końcu zacząłem poważniej grać w next-genowy futbol – na plazmie nie za bardzo chciało mi się odpalać PESa w 4:3, więc wybór padł na ulepszoną fifkę – UEFA EURO 2008. To naprawdę fajna gra i jeżeli w takim tempie będą Elektronicy ulepszać i rozwijać swoją wizję konsolowego futbolu, to już FIFA 09 może ostro zarządzić. Nie tylko marketingowo. Pobudka, Seabass! Dla odprężenia pobawiłem się mniejszą piłeczką – golfową. Mówię Wam – Golf dla wszystkich! Ta gra rządzi!

MICHAŁ MIELCAREK // Mielu
ostatnie życzenie
Grand Theft Auto IV. W kwietniu cały świat będzie myśleć tylko o tej grze. Cały świat, może oprócz... mnie. Owszem, mam ochotę zobaczyć, co przygotował Rockstar, ale to nie znaczy, że zamierzam poświęcić temu molochowi dziesiątki godzin. Czekam na Metal Gear Solid 4. Czy Kojimie uda się przypomnieć światu kto pokazał innym, jak robi się gry? Oby Snake odszedł godnie – ponoć mężczyznę poznaje się po tym, jak kończy.

KRZYŚ PAPLIŃSKI // Banan
nawrócony na PSP
Wystarczyło tylko trochę podrażnić PSP, aby w ślad za FF Tactics puściła na mnie całe zastępy. Wspaniała jest cudownie napakowana statystykami Disgaea, doskonale wkręca hipnotyczny, zaskakująco rts-owy Patapon, niesamowity jest obłędnie grywalny God of War, czy oczekiwany przeze mnie z mieszanymi uczuciami, ale bardzo fajnie zapowiadający się po tej pierwszej godzinie-dwóch grania Crisis Core: Final Fantasy VII.

KRZYSZTOF JANICKI// Kaxi
happiest guy ever known
Życie potrafi zaskakiwać bardziej niż brazylijska telenowela. Miesiąc temu mogliście tu przeczytać moje narzekania, marzec zaś okazał się najwspanialszym miesiącem w moim życiu. Druga połówka i te sprawy... Wracając jednak do gier, to nie macie prawa nie zwrócić uwagi na No More Heroes – dla mnie hit numeru! Po czternastu godzinach i napisach końcowych chciałem więcej, a żart Sudy (oczywiście żart z gracza) pozostawił mnie rozbitego na kawałki.

CHEST ROCKWELL // Chesteruu
domo arigato gozaimashitaaaaaaaa
老いた英雄スネークは宿敵を追い、制御小島秀 民間軍事請負企業の台頭は、戦世界が待ち望んだ究極の潜入任務(ステルスミッション)。秀夫監督が放つ、[メタルギア ソリッド」 全世界累計本の売り上 れた戦場へと単身潜入する。巨匠小島秀 民間軍事請負企業の台頭は、戦争をビジネスに変えた。老いた英雄スネークは宿敵を追い、制御された戦場へと単身潜入する。巨匠小島秀夫監督が放つ、全世界累計本の売り上げを誇る「メタルギア ソリッド」シリーズ最新!!!

ANDRZEJ MĄDRZAK // DR MAX
WAAAAAGH!
Po chudym lutym, w marcu w końcu dane mi było żabawić się na poziomie, w rezultacie czego ładnych parę nocek najeżdżałem, grabiłem i wycinałem w pień (acz nie nagwałciłem się specjalnie, bo żona zabroniła) wcielając się w złotowłosego barbarzyńcę z Północy, którego kumple zwykli terroryzować moich przodków tysiąc z hakiem lat temu. Za ową zdradę ich pamięci postanowiłem ukarać się grając w drugą część Condemned, który jednak okazał się dużo mniej masochistyczny, niż się spodziewałem.

PATRYK BUKOWIECKI // qsh
pęknięta droga
Polskie drogi są obiektem kpin nie tylko wśród naszych najbliższych sąsiadów, ale i dalej, za Atlantykiem. Ostatni kontakt z dziurą głęboką do kolan kosztował mnie ładnych kilka złotych. Dlaczego o tym piszę? Bo te złotówki miałem odłożone na kupno własnego DSa, ewentualnie Wii. Teraz muszą poczekać na swoją kolej. A gdyby Wii kosztowało tyle, ile naprawdę jest warte, kupiłbym je zamiast dżinsów. PSP z CC:FFVI i PS3 z GT5:P to mój zestaw survivalowy do czasu GTA IV.

A także: TL // T L Lewis **Special Guest Star:** Jakub Kowalski // Cubituss, Chesteruu

Numer 109 // **kwiecień** 2008
issn 1505-8204 // **index**: 345342

MAGAZYN
Redaktor naczelny: Marcin Górecki //gulash@neo-plus.pl
Z-ca red. nacz: Marcin Sikora //marcellus@neo-plus.pl
Redaktor: Michał Mielcarek //mielu@neo-plus.pl
Newseditor: Patryk Bukowiecki //qsh@neo-plus.pl

Współpracują: Banan, Krzysztof Janicki, Łukasz Kurkowski, Szymon Maślak, Miłosz, Oskar Nowak, Adam Zdanowski, Adam H, Krzysztof Tyszka, Tomasz Bykowski, Kuba Głuszkiewicz
Hall Of Fame: Anek, Janush, Joseph, Merlin, Nolster, Origin, OG, Vandal, Wicik.
Oprawa Graficzna: Independent Design Group
Korekta: Mac daddy
Druk: ELANDERS Polska

Adres do korespondencji:
NEO PLUS, Ottawy 11
05-500 Piaseczno

Email: redakcja@neo-plus.pl
Internet: www.neo-plus.pl
Wydawca: Independent Press

PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Email: prenumerata@neo-plus.pl
Hotline: (22) 716 87 98 w poniedziałki w godzinach 13-15

REKLAMA
Email: reklama@neo-plus.pl
Telefon: (22) 716 87 98

Wszelkie użyte znaki firmowe i towarowe występujące w tej publikacji są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych lub celem identyfikacji. Wszelkie prawa autorskie zastrzeżone. Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub we fragmentach kopiowane i powielane bez zgody wydawcy. Przedruk tekstów zamieszczanych w Neo Plus i udostępnianie materiałów, cytowanie, streszczanie, dokonywanie wyciągów w każdym wypadku wymaga pisemnej zgody redakcji.
Redakcja nie odpowiada za treść ogłoszeń i reklam. Materiałów nie zamówionych nie zwraca, a w przypadku publikacji zastrzega sobie prawo do skracania i modyfikacji. Wydawca ostrzega P.T. Sprzedawców, że zabroniona jest sprzedaż numerów bieżących i archiwalnych Neo Plus po cenie niższej od ceny detalicznej ustalonej przez wydawcę. Sprzedaż po cenie innej niż wydrukowana jest nielegalna i grozi odpowiedzialnością karną.

„The way we're thinking about this cycle from a high level is, the Wii at that lower price-point had a lot of momentum early in the cycle, But as Sony and Microsoft come down the price curve, those two should accelerate."
– Brian Farrell, szef THQ, w nieco zaowoalowany sposób o planach swojej firmy.

GAME OVER
- **Cheaterzy:** Sztuczne pompowanie Gamerscore musiało się kiedyś skończyć.
- **Miliony crapów na NDSa:** Tak samo jak z Wii – na jedną dobrą grę mamy pięć żenujących crapów. Come on.
- **Ścięte ramki:** Bardzo ładnie, mieliśmy to dwa lata temu. Kiedy zaokrąglone?

PRESS START
- **SCEP:** Wybiła godzina zero – good luck i najlepszego od ekipy Enplusa!
- **PSP:** Co za konsola, co za możliwości, co za cena, co za gry...
- **XBOX 360:** 777 peelenów to ładna cena za ten sprzęcik. Kiedy 666? ;)

To tylko zły sen. To tylko zły sen.
To tylko zły sen. To tylko zły sen.
To tylko zły sen. To tylko zły sen.

MENU // KWIECIEŃ 2008

SPECJAŁ

036> SILENT HILL V
Nadciąga piąta część serii najbardziej kultowych konsolowych horrorów. Wszystko, co wiadomo o grze zebrane w zgrabnym materiale.

040> INDIANA JONES I KRÓLESTWO LEGOLUDKÓW
Niedługo do kin trafi czwarta odsłona przygód Indiany Jonesa. Traveller's Tales uraczy nas grą bazującą na pierwszych trzech filmach.

044> ALIENS: COLONIAL MARINES
Najnowszy rozdział Obcego pojawi się nie w kinach, a na konsolach. I zapowiada się wspaniale!

048> TE GŁUPIE OBRAZKI
Mariaż komiksów i gier video trwa od wielu lat z lepszym, lub gorszym skutkiem. W pierwszej części materiału DrMax przygląda się facetom w rajtuzach.

050> MOTORSTORM 2
MotorStorm powraca. Pierwsze screeny i informacje z sequela najlepiej sprzedającej się gry na PS3!

NEWSFLASH

010> FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2008
Polskie eliminacje zakończone! Kto był, ten wie, co się działo – kto nie był, za chwilę się dowie.

012> DAMNATION
Mroczny świat, fachowy bohater i ostra rzeźnia!

016> MIRROR'S EDGE
Nowa gra Digital Illusions ma szanse wywołać sporą burzę w gatunku fpsów. Sprawdź dlaczego.

020> RED FACTION: GUERRILLA
Bunt na Marsie w kontynuacji zasłużonej serii.

024> CRISIS CORE: FINAL FANTASY VII
Importujemy amerykańską wersję najowszej gry Square na PSP i dzielimy się wrażeniami.

028> SOULCALIBUR IV
Legenda o duszy i mieczu w nowej jakości.

RECENZJE

055> TURNING POINT: FALL OF LIBERTY
055> PRO EVOLUTION SOCCER 2008 //PSP
056> GRAN TURISMO 5 PROLOGUE
058> UEFA EURO 2008
060> FIRE EMBLEM: RADIANT DAWN
061> DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER
062> VIKING: BATTLE FOR ASGARD
064> FRONTLINES: FUEL OF WAR
066> TWISTED METAL HEAD-ON: EXTRA TWISTED EDITION
067> DOWNSTREAM PANIC
067> NEED FOR SPEED PROSTREET //PSP
068> LOST: VIA DOMUS
070> EVERYBODY'S GOLF WORLD TOUR
071> LINK'S CROSSBOW TRAINING
072> CONDEMNED 2: BLOODSHOT
074> BRAVE STORY: NEW TRAVELLER
075> DYNASTY WARRIORS 6
076> RAINBOW SIX VEGAS 2
078> BULLY: SCHOLARSHIP EDITION
079> RATCHET & CLANK: ROZMIAR MA ZNACZENIE
080> NO MORE HEROES

NEON

082> FINAL EVALUATION
Felieton Kaxiego o recenzentach i ocenianiu gier.

082> MARTWE PIKSELE
Tatuowani Zabójcy, czyli odpowiedź na Mortal Kombat.

083> HELP: DEVIL MAY CRY 4
Marzy Wam się wymasterowanie nowego Devila i wyciśnięcie z niego wszystkich soków? Mamy dla Was sporo rad.

086> PROJEKT: MGS
Przyglądamy się Metal Gear Online.

087> MOTORSPORT
Mistrzostwa w pełni, a Motoman opowiada...

088> GRYWALNA GROZA
Dr Max również bawił się Condemned 2. Co myśli o grze ten zdeprawowany zwyrodnialec?

089> TANIEC PINGWINA NA SZKLE
T L Lewis instaluje kolejne dystrybucje Linuxa na PS3.

090> RPGAMER
Na tapecie erpegowe bijatyki i zakończenie historii jRPG.

091> KOBIECYM OKIEM O GRACH
Granie vs. płeć piękna.

092> COMBAT EVO
Co nowego w świecie Halo?

093> RETROSPEKCJA
Opowieść o księciu, co urywał łby i sr... załatwiał się do szyi.

093> PRENUMERATA I ARCHIWALIA
Zamów prenumeratę – to się opłaca!

096> FAQ
Listy od czytelników w imadle Banana i Miela

098> FINISHER
Punchliner Grabarza na zakończenie.

FRAGUJ ALBO GIŃ!

Unreal® TOURNAMENT

Patronat medialny

radio eska

POLECAMY onet.pl WWW.GRY.ONET.PL

18+

www.pegi.info

Premiera 28 lutego 2008*

© 2007, Epic Games, Inc. Wszelkie prawa zastrzeżone. Epic, Epic Games, Unreal, Unreal Tournament, logo Unreal Tournament 3, i logo Circle-U są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Epic Games, Inc. w Stanach Zjednoczonych i/lub innych krajach. Midway i logo Midway są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Midway Amusement Games, LLC. Wykorzystywane za zgodą. „PLAYSTATION" i „PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Wszystkie wymienione marki lub nazwy produktów są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi i należą do ich właścicieli.

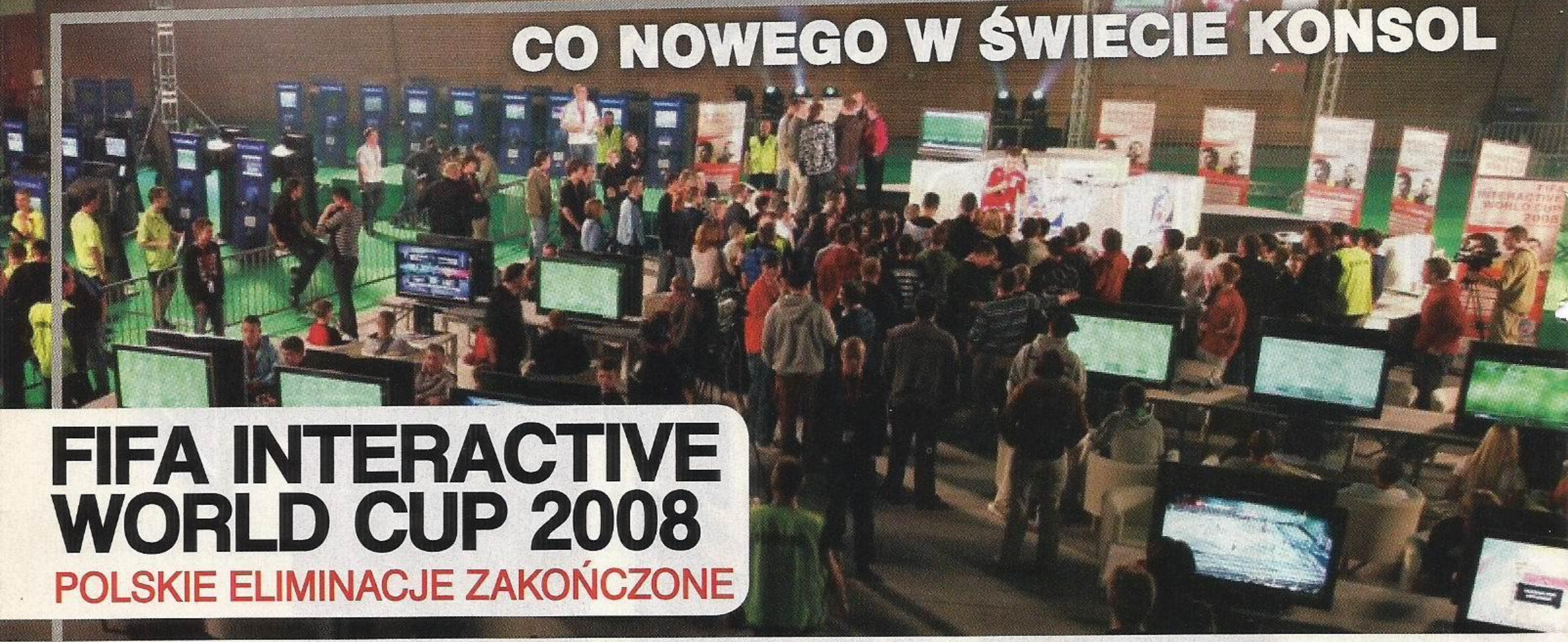
* Gry komputerowe są wyjątkowo złożonymi produktami, a daty ich wydania zależą od wielu czynników, często leżących poza CD Projekt. Z tego względu prosimy pamiętać, że data premiery może ulec zmianie.

PLAYSTATION 3 CD PROJEKT EPIC GAMES MIDWAY www.midway.com

DOBRA CENA • DOBRA CENA • DOBRA CENA 239,90 ZŁOTYCH

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL



FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2008

POLSKIE ELIMINACJE ZAKOŃCZONE

15 MARCA W WARSZAWIE ODBYŁY SIĘ POLSKIE ELIMINACJE DO FIFA INTERACTIVE WORLD CUP 2008. Z ROZMACHEM I KONKRETNIE!

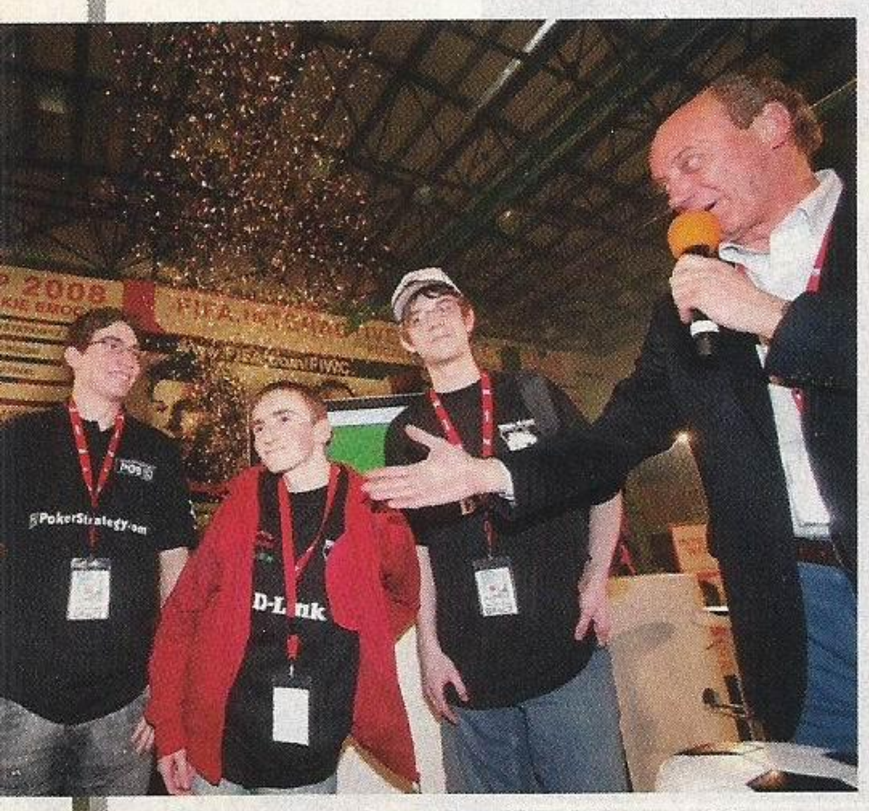
Połączone siły Electronic Arts i działu PlayStation Sony Polska znakomicie przygotowały imprezę, która rozpoczęła się o 10.00, a zakończyła wielkim finałem o 20.30. Pokaźnych rozmiarów hala Areny Ursynów w Warszawie była wystarczająco duża, by pomieścić wszystkich zawodników, ich rodziny, przyjaciół oraz zwiedzających. Nie zabrakło cateringu, specjalnej sekcji dla ciężko pracującej prasy, a także wielu godzin konsolowego grania na maksa. Ani śladu peceta; nie dość, że wszystkie mecze turniejowe były rozgrywane na PlayStation 2, to można jeszcze było sprawdzić na prześlicznych telewizorach LCD marki Sony Bravia i konsolach PS3 inne piłkarskie propozycje Electronic Arts, jak FIFA Street 3, czy FIFA 08 w next-genowej wersji. Były również liczne standy z PlayStation Portable, które szczególnie upodobali sobie najmłodsi gracze. A ponieważ nogi kilkulatków okazały się za krótkie, uprzejma obsługa wsparła ich stołeczkami, dzięki którym widzieli coś na ekranach przenośnych konsol. Brawa za inicjatywę.

Zawody prowadzili dziennikarze od lat podkładający komentarz w piłkach nożnych EA Sports – oczywiście Dariusz Szpakowski i Włodzimierz Szaranowicz. Doskonale znane głosy obu panów od samego początku wprowadzały miłą atmosferę. Organizatorzy nie zapomnieli o licznych atrakcjach dla graczy oczekujących na swoje mecze – wśród gości chętnie opowiadających o swoich przygodach z piłką nożną pojawili się nasi zasłużeni trenerzy Jacek Gmoch i Jerzy Engel. Spory entuzjazm wywołał wywiad z coraz lepiej mówiącym po polsku środkowym obrońcą Legii Warszawa, Dicksonem Choto. Zresztą piłkarze Legii przybyli na mistrzostwa w silnym składzie. Można było porozmawiać i zrobić sobie zdjęcie z Maciejem Korzymem (prezenter TV Maciej Dowbor rozegrał nawet mecz z napastnikiem Legii), Sebastianem Szałachowskim, czy Wojciechem Szalą. A o pracy dziennikarza piłkarskiego i licznych wzruszeniach związanych z futbolem, jakich dane było mu doświadczyć, opowiadał jeden z najlepszych polskich dziennikarzy sportowych, Stefan Szczepłek. Były hostessy, tańczyły cheerliderki, raperzy zainicjowali całkiem niezły pojedynek na rymy (nieźle wymiatał Pan Duże Pe). Co prawda liczyliśmy na koncert Behemota, ale najwyraźniej Nerdal i jego ekipa mieli tego dnia inne plany. Niemniej nie sposób było się nudzić; przez cały dzień coś się działo. Co bardzo ważne – wstęp był całkowicie wolny od opłat, a cała impreza bardzo dobrze przygotowana pod względem organizacyjnym.

W eliminacjach wzięło udział 519 graczy, co jest pokaźną liczbą – mało tego, według uzyskanych przez nas informacji to jedna z najlepszych frekwencji w Europie. Nic dziwnego – od wielu lat wszelkie inicjatywy turniejowe spotykają się z ciepłym odzewem w Polsce. Sukces imprezy potwierdza, że warto urządzać turnieje i eventy związane z grami, bo przecież zawsze może być jeszcze lepiej! Mamy nadzieję, że inni dystrybutorzy również będą się bardziej starać, a Konami może jednak przemyśli Ligę PESa w Polsce – w końcu FIFA już nie tyle stanowi konkurencję dla Pro Evo, co zaczyna wyprzedzać skostniałą serię w wielu aspektach.

Po długich bojach mistrzem został Karol „Kargul" Rogaczewski, reprezentujący klan Wilda D-Link, który pokonał w finale Piotra „Anonima" Jakubowskiego. Kargul zgarnął nowiutką peestrójkę, a także bilety w obie strony na kolejne wydarzenie. Karol Rogaczewski będzie reprezentował nasz kraj podczas wielkiego finału, 24 maja w Berlinie. A będzie o co walczyć. Główna nagroda w turnieju ma nie tylko wymiar finansowy (zwycięzca otrzyma czek na 20 tysięcy dolarów) – nie wolno zapominać też o sławie, jaka stanie się udziałem zwycięzcy. W ubiegłym roku wielki finał rozgrywany w Zurychu wygrał 17-letni Holender, Andreas Smit, który odebrał nagrodę z rąk samego Edgara Davidsa. Trzymamy kciuki za naszego przedstawiciela i życzymy połamania pada. Naturalnie z radości po wygranym finale! ■■

□ W finale emocji było mnóstwo – ostatecznie Karol Rogaczewski pokonał Piotra Jakubowskiego.



□ Obecność gwiazd sportu i „celebrytów" z pewnością uatrakcyjnia takie imprezy. Dariusz Szpakowski na żywo to sympatyczny i wesoły człowiek.

XBOX 360 ZA 777 ZŁOTYCH!

Dobrze wiedzieć, że Polska – przynajmniej w kwestii konsol, politykę pomińmy – nie odstaje od innych krajów Europy i również zalicza się do rynków, na których Xbox 360 w połowie marca poważnie potaniał. Obniżka dotyczy wszystkich trzech opcji, w jakich sprzęt jest sprzedawany. I tak za wersję Arcade, z kartą pamięci 256 MB, bezprzewodowym padem i zestawem pięciu gier z usługi Xbox Live Arcade należy zapłacić 777, a za Premium (bez memorki, za to z dyskiem twardym 20 GB i headsetem) 1049 złotych. Najdroższy jest czarny Elite z dyskiem 120GB – za niego pani (ew. spocony pan) zawoła 1399 złotych. Dzięki temu ruchowi Microsoft sprawił, że za przygodę z mocną konsolą i jej wielką biblioteką niedrogich gier (mówimy o starszych, dobrych tytułach) płaci się poniżej ośmiuset złotych. Pamiętajcie jednak, że jest kilka powodów, dla których warto pomyśleć nad dyskiem twardym. Czekamy na odzew Sony.

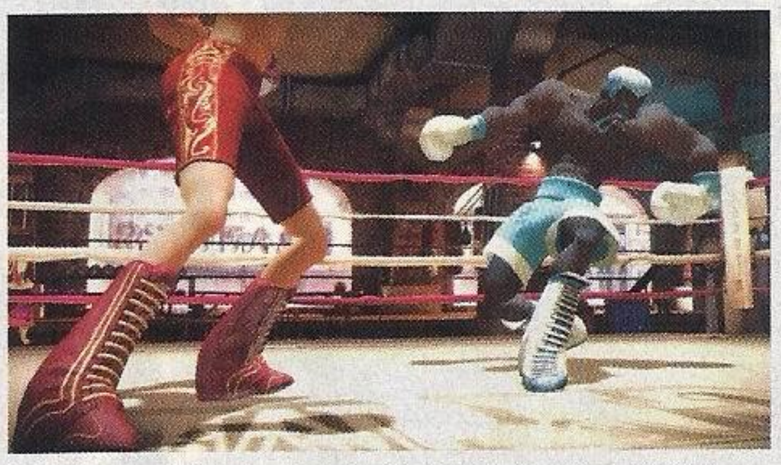
INFO
DEVELOPER: EA CANADA
WYDAWCA: ELECTRONIC ARTS
TERMIN: CZERWIEC 2008
KONSOLA: PS3, X360, WII

FACEBREAKER

Fight Night na wesoło. Miejscami nawet bardzo

Z grami sportowymi to jest tak, że albo są śmiertelnie poważne, albo absolutnie zręcznościowe i rozrywkowe. Połączenie tych dwóch podejść rzadko kiedy owocuje udanymi produkcjami. Bokserskie Fight Night zdecydowania zalicza się do tej pierwszej grupy. Jakimś cudem producentom udało się jednak tchnąć w grę o tym szlachetnym sporcie tyle doskonałych patentów, że mimo nacisku na realizm, Fight Night jest świetną zabawą na imprezy. Teraz studio odpowiedzialne za jej sukces chce pójść o krok dalej. Rezygnują z licencji na zawodników, sprzęt, hale i komentatorów. Ich nadchodząca gra nosi tytuł Facebreaker i zapowiada się na porządnego lewego prostego podkręcanego dla wszystkich sceptyków i niedowiarków.

Podstawową cechą sportówki jest obsada. Wielu fanów serii PES ma za złe Konami, że firma nie stara się o licencje. Z drugiej strony jest EA, które świadomie rezygnuje z umieszczenia w Facebreaker Muhammada Aliego, Roya Jonesa, Andrzeja Gołoty i wydaje się być pewne swego. By stworzyć unikalną bandę mordobijców opracowano setki prac koncepcyjnych, przemaglowano dziesiątki modeli, szkiców, projektów. Skończyło się na tym, że do dyspozycji graczy oddanych będzie dwunastu bokserów. Ich



□ **Porówywanie Facebreakera do niegdysiejszego hitu – Ready 2 Rumble – są nieuniknione. Oby było tak zabawnie, jak dawno temu w grze Midway!**

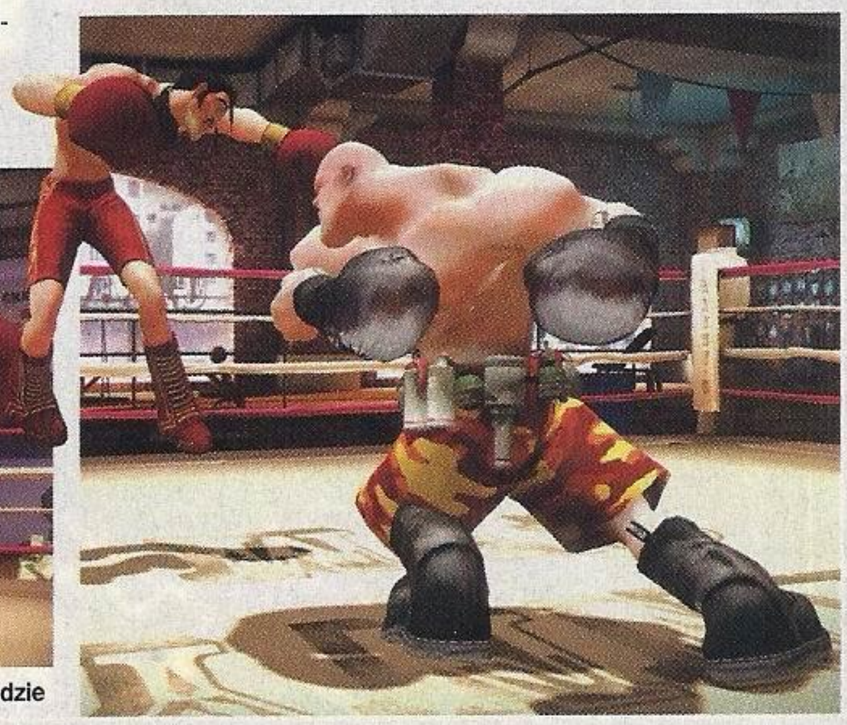
„NIE CHCIELIŚMY CYCATYCH WYWŁOK Z WYSTAJĄCYMI STRINGAMI, TYLKO TAKIE KOBIETY, Z KTÓRYMI GRAJĄCE DZIEWCZĘTA MOGŁYBY SIĘ UTOŻSAMIAĆ.” – GREG JUBY

nazwy i cechy budowy ciała są bardzo stereotypowe, ale przez to też zabawne i… wiarygodne? Nie, to chyba nie jest najlepsze słowo. Zresztą oceńcie sami, oglądając tych kilka ujęć. Promowanym gościem jest radziecki sterydowiec Molotov. Jego kwadratowa szczęka, napompowana klata i granaty przy pasku muszą się podobać każdemu, kto ma otwarty na karykatury umysł. Tak samo, jak Latynos Romeo zainspirowany osobą Antonio Banderasa. W ustach trzyma różę, ma włosy spięte w kucyk i zdobione spodenki, wyszywane jak strój matadora. Oprócz tych dwóch jest jeszcze Murzyn z siwymi włosami i brodą, kierowca autobusu, DJ, a nawet ekspert od wyburzeń. Będą też niewiasty, ale na razie producent nie zdrasza szczegółów: „Nie chcieliśmy cycatych wywłok z wystającymi stringami, tylko takie kobiety, z którymi grające dziewczęta mogłyby się utożsamiać.” – mówi reżyser artystyczny Greg Juby. Trudno się z nim nie zgodzić, bo ma fajne nazwisko. Przyznaje też, że najważniejszą kwestią przy projektowaniu postaci było „czy kupiłbyś figurkę tego zawodnika?”.

System walki na razie owiany jest mgiełką tajemnicy. Ponoć nie będzie już całkowicie oparty na wymachiwaniu gałkami. Ciekawe, czy firmy produkujące joypady właśnie ciężko wzdychają nad utratą potencjalnych klientów. Na pewno pamiętacie, że w Fight Night po intensywnych walkach analogi w padach aż prosiły o chwilę przerwy. Facebreaker na pewno nie zaserwuje nauki długich kombosów. Być może szykuje się jakiś powiew świeżości w kwestii kontrolowania gościa w ringu. Na pewno jednak nie będzie przełomu, jeśli chodzi o to, co zawodnicy w tym ringu zrobią. Szybkie proste i potężne sierpy, uniki, bloki, garda – to wszystko jest nieodzowną częścią boksu. Pojawią się specjalne techniki, tytułowe facebreakery, po których przeciwnik wylatuje wysoko w powietrze z grymasem potężnego bólu na twarzy. Wcale też nie jest powiedziane, że będzie podział na rundy, a walka toczyć się będzie do trzech nokautów. Ciekawe, zaiste ciekawe.

Zarówno od strony graficznej, jak i dźwiękowej Facebreaker zaprezentuje się świetnie. To ubrane w inne tekstury dopracowane technologie ze wspomnianego już kilkukrotnie FN. Deformacje twarzy wypadają doskonale. Zobaczymy, jak zaprezentuje się wersja na Wii i czy EA zdecyduje się na przeniesienie Facebreaker na PSP, DS i PS2. ■■

□ **Trzeba jedno przyznać – wygląda to wspaniale i jeśli w akcji będzie równie efektowne, będziemy mieli przefachową młóckę.**



SPYTAJ CHMIELARZA

WY PYTACIE – ADRIAN CHMIELARZ ODPOWIADA

TEXZ: Czy fakt wykupienia PCF przez Epic Games oznacza koniec autorskich projektów Waszego studia i pracę jedynie na sukces amerykańskiego giganta? Czy też macie jeszcze jakąś otwartą furtkę na własne projekty?

ADRIAN: Gra, którą właśnie robimy, jest kompletnie naszym pomysłem i wykonaniem, nie ma więc żadnego problemu z autorskimi projektami. Jasne, gdybyśmy nagle chcieli zrobić turówkę strategiczną o Janosiku, to zapewne napotkalibyśmy na mur, ale na szczęście jakąś tam resztkę przytomności umysłu i zdrowego rozsądku mamy i sami się kontrolujemy.

Kameo: Wspominałeś, że Polacy są świetnymi rzemieślnikami, mamy doskonałych grafików, programistów, ale nasze gry leżą na całej linii, bo nie ma porządnych game/lead designerów/directorów. Jak wygląda (w skrócie) praca takich gości i dlaczego tak trudno o nich w Polsce?

ADRIAN: Tacy goście siedzą i knują. Muszą posiadać umiejętność analizy (np. dlaczego Halo jest tak popularne, mimo, że to obiektywnie gra słaba jak barszczyk w schronisku?) oraz syntezy (jak połączyć różne fajne pomysły w jedną klarowną grę?). Generalnie, designerzy muszą rozumieć gry, mieć kupę pomysłów i np. potrafić rozróżniać zwariowane, ale dobre, od pojechanych, ale lamerskich.

Century Child: Czy obcowałeś już z silnikiem Unreal 3.5? Jeśli tak, to jak duże możliwości w nim widzisz, jakie nadzieje pokładasz?

ADRIAN: Czy ktoś mi uwierzy, jak odpowiem, że Unreal to miazga? Wszyscy zaraz zakrzykną, że muszę tak mówić, bo Epic, bo to… A tymczasem szczerze, od serca: od kiedy pracujemy z Unrealem zrozumieliśmy, jak wiele czasu traciliśmy na nasze własne engine'y. Epic to niewiarygodnie dobra grupa sensownych koleżkowców i zapewniam Was – jeśli UE3.5 już Wam się podoba, to niedługo będziecie się do niego modlić.

Bzdursky: Czy grając w jakikolwiek tytuł patrzysz na niego okiem gracza, czy też okiem developera? Rozkładasz na czynniki pierwsze grafikę, system i udźwiękowienie, czy może po prostu czerpiesz radość z samego grania bez jakichkolwiek analiz?

ADRIAN: To zabawne, ale… Jedno i drugie. Jak reżyser oglądający filmy innych: owszem, analizuje non stop, ale i popłakać się potrafi na wzruszającej końcówce. Ale oczywiście zdarza mi się, że zapominam o tym, iż jestem designerem i zagłębiam się w świat gry bezpamiętnie – to też znak dobrej gry. Innymi słowy, po prostu: jeśli ktoś jest designerem „z powołania” – czyli: lubi to – to radochę będzie miał i z grania, i z analizowania.

piterekd: Co sądzisz o jednej z najlepszych polskich produkcji a mianowicie o grze Wiedźmin?

ADRIAN: Niewiele sądzę, bo w nią nie grałem. Kiedyś zagrać planuję, ale na razie, jak to zwykle bywa, zero czasu. Na pewno doceniam rewelacyjną otoczkę marketingową oraz fakt, że mimo braku finansowego sukcesu (to było wiadomo od początku, także tu żadna niespodzianka) gra mocno zaistniała w świadomości zachodnich graczy, którzy w przytłaczającej większości naprawdę wysoko ją sobie cenią.

Grz3chu: Jaka gra na nowe konsole może nieźle w przyszłości namieszać na rynku? Może LittleBigPlanet?

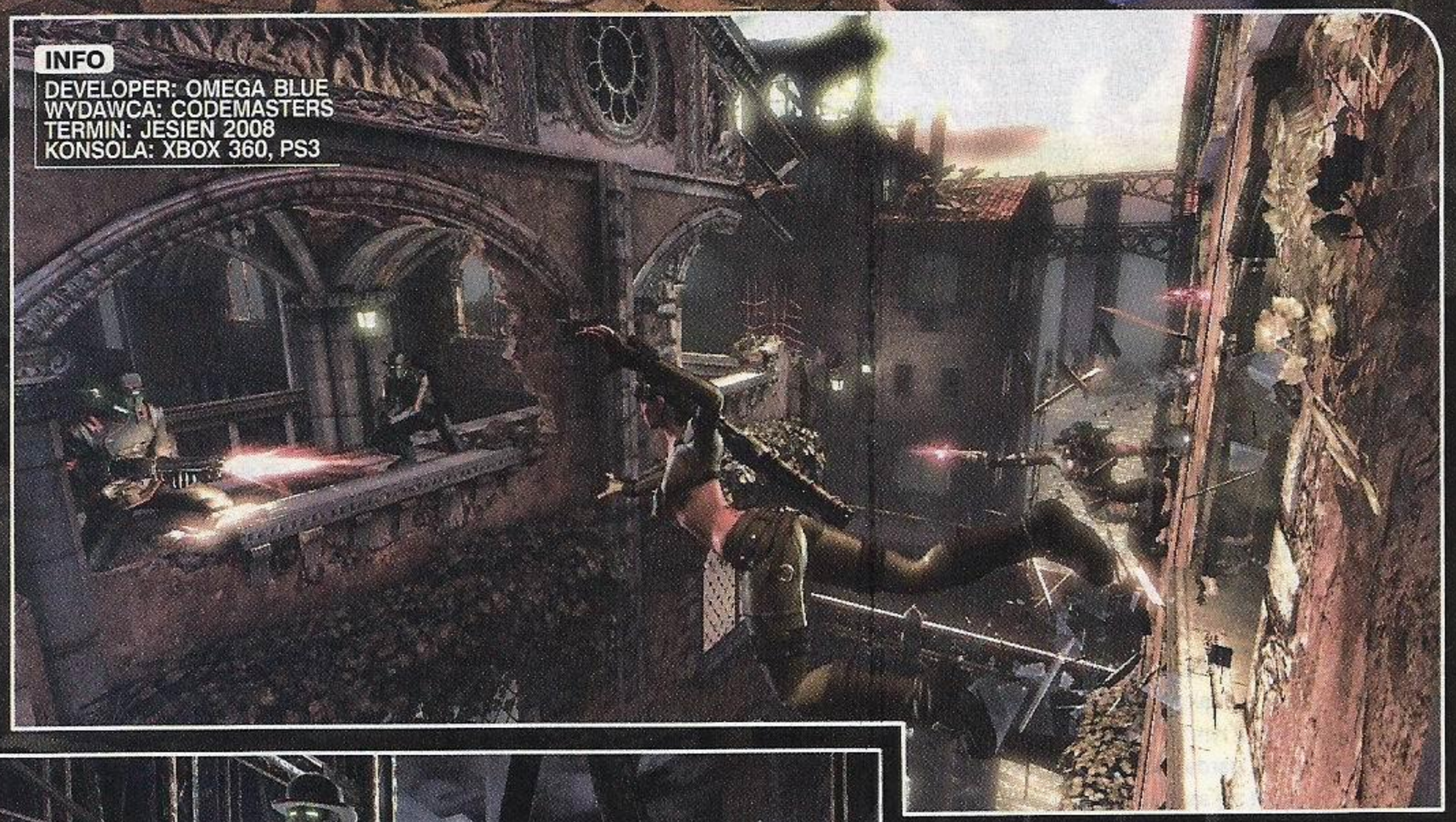
ADRIAN: E no, bez jaj. To fajna zabawka, pewnie sprzedawać się będzie wiadrami, ale żeby „namieszać”?… Szczerze mówiąc, nie wiem, co może być jakimś superem mieszaczem. Wiem tyle, że zacznie się szybko powiększać różnica między najlepszymi a średnimi grami. Przedsmakiem tego było Call of Duty 4, gdzie każda sekunda gry jest bardziej wypieszczona, niż cokolwiek wcześniej. ■

Adrian Chmielarz jest szefem ekipy People Can Fly, która jest częścią Epic Games. Obecnie zespół PCF pracuje nad nowym projektem na konsole. Pytania do Adriana ślicje pod adresem redakcja@neo-plus.pl lub postujcie na naszym forum internetowym.

DAMNATION

„Idę tam, gdzie idę. Nie idę gdzie nie lubię”

INFO
DEVELOPER: OMEGA BLUE
WYDAWCA: CODEMASTERS
TERMIN: JESIEN 2008
KONSOLA: XBOX 360, PS3



□ Nie tylko główny bohater potrafi złamać sobie kręgosłup skacząc o jeden gzyms za daleko. Przeciwnicy i towarzysze broni również dysponują tą samą umiejętnością.

□ Ten drugi to widać jakiś tchórz. Nieładnie jest chować się za kolegą i kukać stamtąd, czy aby ten poradził już sobie z niebezpieczeństwem.

Wiecie, jak to jest z debiutami, nie? Jednym strasznie się udają, innym strasznie nie. Studio Blue Omega stawia swoje pierwsze kroki w branży, ale trzeba przyznać, że wyglądają na całkiem konkretnych kolesi, którzy wiedzą, czego chcą i jak to osiągnąć. Przed Wami Damnation. Mogliście o tej produkcji jeszcze nie słyszeć, jest głęboko skrywanym projektem mającym przynieść chwałę twórcom. W roli wydawcy występuje Codemasters, które widać szuka nowych sfer, w których mogłoby wcisnąć swoje logo. I zanosi się na to, że znalazło. Ekipa Blue Omega wygrała konkurs „Zrób coś nierealnego” organizowany przez Epic. Jak się zapewne domyślacie, chodziło o stworzenie kawałka grywalnego kodu na bazie Unreal Engine 3. Wyszedł prototyp Damnation.

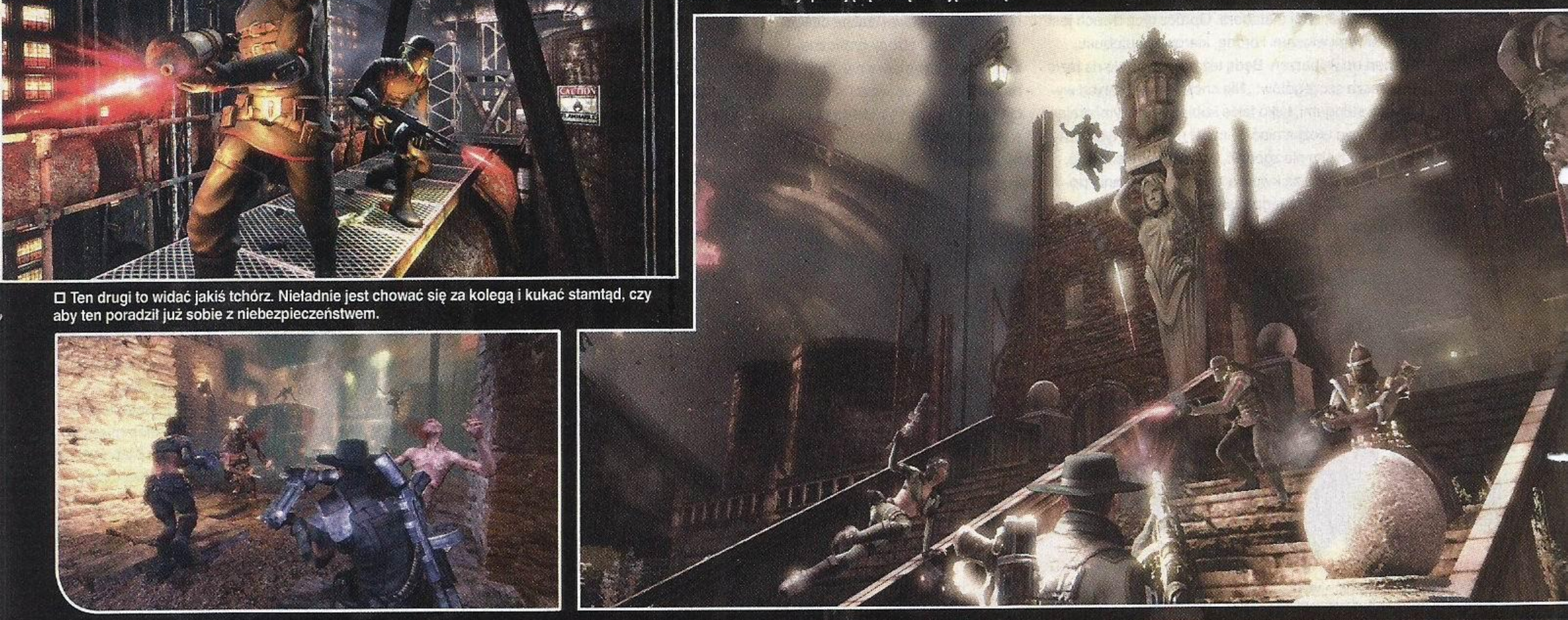
PEŁNA GRA

Kraina zwana The Sovereignty targana jest wojną od ponad dwudziestu lat. Dwie wrogie siły niemal doszczętnie się wyniszczyły, zadając ogromne straty nie tylko sobie nawzajem, ale i cywilizacji oraz dobytkowi kulturowemu obu stron. Miasta w ruinie, zamiast naturalnych dolinek leje po bombach, drogi rozjeżdżone gąsienicami czołgów... O tak, północni Nacjonaliści i Koalicjanci z południa nie przebierali w środkach, a ucierpieli wszyscy. Uchowała się jednak organizacja nazwana na cześć swojego przywódcy PSI, czyli Prescott Standard Industries. Na jej czele stoi W.D. Prescott – majętny tyran chcący zawładnąć resztkami pięknej ongiś krainy. Takie uczynki nie uchodzą na sucho. W świecie gier.

Gracz wcieli się w wyszkolonego i zahartowanego w boju kapitana Hamiltona Rourke. Jest on członkiem grupy Peacekeepers, która dba o to, by matki mogły we względnej ciszy tulić swe dzieci przed snem. Słabo im to jednak wychodzi, gdyż ze wszystkich stron atakują siły wroga, wszędzie zadyma, zniszczenie i pożoga. W skład Strażników Pokoju wchodzi jeszcze garstka podobnych Hamiltonowi idealistów. Wszyscy są weteranami Wielkiej Wojny, która doprowadziła The Sovereignty nad przepaść absolutnej klęski. Każdy z członków ekipy ma swoje własne powody by robić to, co robi. Rourke na ten przykład szuka swojej ukochanej, która zaginęła w wojennej zawierusze. Wierzy, że ona żyje i zrobi wszystko, by ją odnaleźć, a na swej drodze pozna wiele mu podobnych ofiar konfliktu dwóch mocarstw. Każda ze swoimi bólami, dramatami, marzeniami...

HEN, WYSOKO

Największą zaletą Damnation jest zdecydowanie teren stworzony przez silnik gry. Tak obszernych krajobrazów konsole jeszcze nie generowały. Ale nie tylko kilometry kwadratowe się liczą. Ważne jest, że kraina jest tak samo długa i szeroka, jak wysoka. Co za tym idzie, zwiedzanie tego świata to nie tylko klasyczny



FACHOWY DESIGN Wymyślne machiny bojowe to duża zaleta. Podczas filmu otwierającego widzieliśmy potężne działa, które druzgotały mury budowli do końca stawiających opór najeźdźcom. Nie przewidujemy wprawdzie, że podręczny arsenał będzie miał aż taką moc, ale design jest spoko.

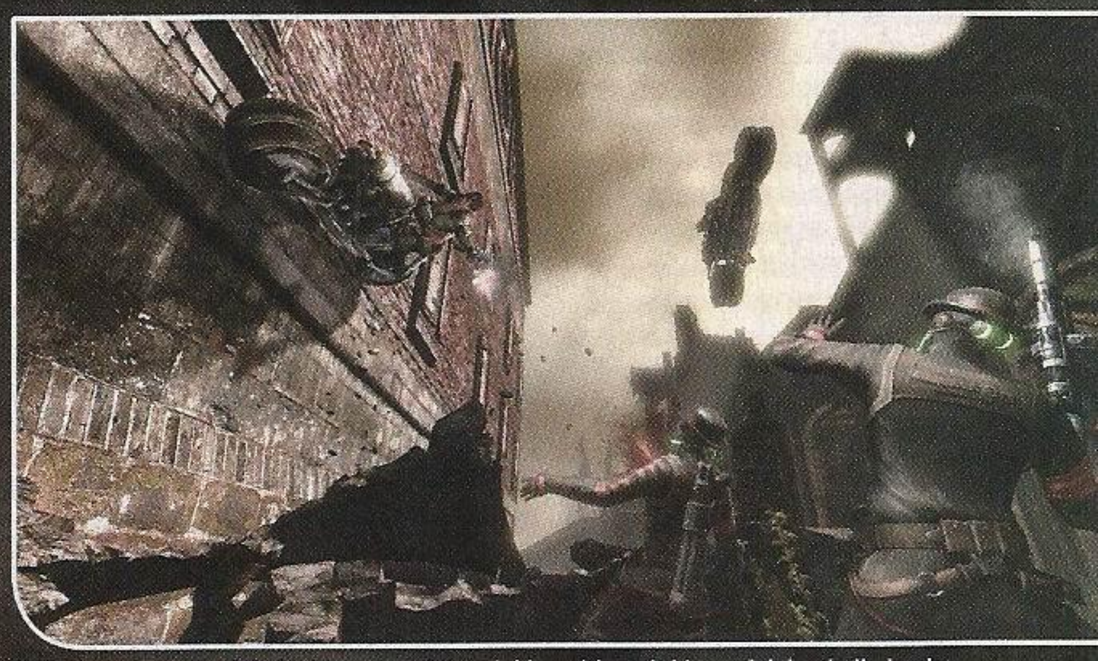
POĆWICZ SKOKI Gdzieś już widzieliśmy te wybuchy i efekty dymu. Szkoda, że na razie nie ma śladu krwi, ani rozsypujących się pod naporem fal uderzeniowych ścian. Może jednak będzie krwawo. No i mamy też nadzieję, że wrogowie nie zawsze będą latać tak samo.

Z CZEGO BY TU SOBIE POSTRZELAĆ? Wybór broni odbywa się w dość intuicyjny sposób. Bohater nosi na plecach dwie duże giwery, a przy udzie mniejszy pistolet. Tak, przełączanie się między nimi jest na krzyżaku. Tak, zżyna. Ale co z tego, skoro tak jest wygodnie?

spacer, tudzież dynamiczna przebieżka, ale również karkołomna wspinaczka i akrobatyczne wygibasy na krawędzi. Jako przygodówka, strzelanina i zręcznościówka, Damnation stawia na dowolność. Można kombinować i skradać się starając pozostać tuż poza zasięgiem wrogich oczu, albo spróbować swoich sił w bezpośrednim starciu z zastępami kombinujących żołnierzy.

Projekty postaci i miejsc przywodzą na myśl takie dokonania innych twórców, jak genialne (acz niedocenione) Oddworld: Stranger's Wrath, czy nie słabsze, ale bardziej znane Gears of War. Zbocza wysokich gór, na których cywilizacja wzniosła swoje miasta, robią wielkie wrażenie, tak samo, jak mosty – majestatyczne, kilkusetmetrowe konstrukcje wzbudzają podziw. Co ciekawe, mimo takiego rozmachu, z bliska obiekty wcale nie tracą na szczegółach. Wi-

ne koła i bak w kształcie dużej gaśnicy. Za to czołg – kunszt designerski. Gigantyczne gąsienice i lufa – to w zasadzie wszystko. Bardzo oryginalnie wypada arsenał. Snajperka ma długą, smukłą sylwetkę, rewolwer aż trzy bębny, a shotgun na czubku niepokojący bolec.



☐ Takie rzeczy musiały być zaczerpnięte z jakiegoś japońskiego dzieła akcji. Jazda motocyklem po ścianie? Milion fikołków w powietrzu? Strzelanie za siebie między nogami? Przecież za to właśnie kochamy gry!

ŻOŁNIERZE PRESCOTT STANDARD INDUSTRIES TO CHŁÓD W NAJZIMNIEJSZEJ POSTACI. NI TO ODDZIAŁY SS, NI HELGHANIE...

traże w oknach, czy zdobione ściany (a w zasadzie to, co po nich zostało) prezentują poziom zbliżony do wspomnianego tytułu Epic. Z kolei postacie i pojazdy to taki miszmasz Dzikiego Zachodu, świata Final Fantasy, ze szczyptą Killzone i Drugiej Wojny Światowej. Na czoło pochodu wysuwa się główny bohater, z kapeluszem kowbojskim na głowie i sztiflach na nogach. Panny mają głębokie dekolty, jedna nosi gogle, a druga ma włosy spięte w wymyślną fryzurkę. Żołnierze natomiast to już chłód w najzimniejszej postaci. Ni to oddziały SS, ni Helghanie. Mają coś w sobie. Większe od nich wrażenie robią chyba tylko motocykle, czołg i lotnia. Te pierwsze mogą się kojarzyć z pojazdami użytymi w filmie Final Fantasy The Advent Children. Mają grube, wielkie, podwój-

☐ Wcale nie będzie zaskoczeniem, jeśli się okaże, że gra oferuje kooperację i jakieś tryby do współzawodnictwa.

SPIRIT VISION

Choć nie jestem detektywem, zawsze znajdę budkę z piwem. Nie, nie, wróć. Wcale nie chodzi o to, że w grze należy szukać źródeł spiritusu, chociaż można to wydedukować z nazwy. W czym rzecz? Główny bohater będzie mógł zatrzymać się w dowolnym momencie i skorzystać ze swej nadludzkiej umiejętności. Nie jest ona może zbyt oryginalna, gdyż można ją spotkać w szeregu innych gier. Widzenie przeciwników przez ściany jest jednak na tyle intrygujące, że za każdym razem warto (nomen omen) przyjrzeć się mu bliżej. Twórcy przyrzekają, że w ich produkcji używanie Spirit Vision będzie nieodzowne. Postać staje bez ruchu, przybliża dłonie do skroni, powoli otacza ją błękitna poświata, a następnie świat staje się mocno rozmazany. Czerwone duchy to przeciwnicy, widziani nawet z daleka. Spokojne przyjrzenie się ścieżce każdego z nich da przewagę taktyczną, pozwoli ominąć niepotrzebne wymiany ognia. Być może z czasem Rourke posiądzie inne umiejętności.

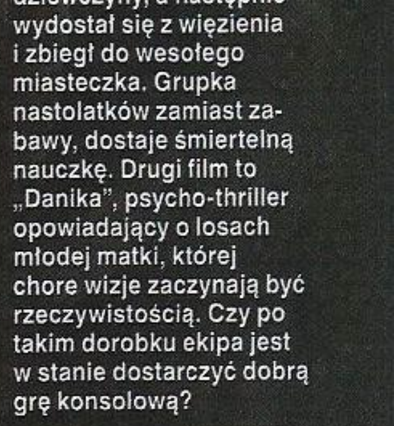
Damnation nie tylko od strony projektów jest mieszanką tego, co już znamy.

Po pierwszym kwadransie zabawy można z całą pewnością powiedzieć, iż jest to bliski krewny Gearsów i Uncharted, nieco dalszy którejś z platformówek. Hamilton porusza się lżej, niż Marcus Fenix, ale mniej zgrabnie od Drake'a, zaś wymiany ognia jako żywo przypominają GoW.

PION I POZIOM

Od pierwszego wejrzenia Damnation kojarzy się z dużym przedsięwzięciem. Widać, że producent przykłada wszelkich starań, by zaistnieć na rynku. Dowolność w przemieszczaniu się będzie najważniejszym z haseł reklamujących tę produkcję. Następnie pójdą pewnie slogany o potężnym obszarze działań. Trzy godziny na piechotę w jedną stronę – robi wrażenie. Większe tylko fakt, że z samego dołu na górę to równie długa wspinaczka przy użyciu kilku fajnych ruchów i oprzyrządowania, jak choćby banalnych lin.

Damnation jest nowym IP, tworem świeżym, ale jednocześnie bezpiecznie podążającym ścieżkami udeptanymi przez wielkich tego gatunku. Jeśli nie okaże się zbyt odtwórczy i zaprezentuje więcej odkrywczych patentów, na dłużej zapadnie w pamięci graczy. ■■



☐ Założona w 2003 roku firma Blue Omega nie produkowała dotychczas gier. Jej główną specjalnością były horrory klasy D. Dwa z nich ukazały się w 2006 w USA. Pierwszy z nich to „Dark Ride" – psychol zamordował dwie dziewczyny, a następnie wydostał się z więzienia i zbiegł do wesołego miasteczka. Grupka nastolatków zamiast zabawy, dostaje śmiertelną nauczkę. Drugi film to „Danika", psycho-thriller opowiadający o losach młodej matki, której chore wizje zaczynają być rzeczywistością. Czy po takim dorobku ekipa jest w stanie dostarczyć dobrą grę konsolową?

szpiegrownia

Nowe ściśle tajne wieści o Gears of War 2 są takie, że nie doczekamy się żadnych oficjalnych informacji na temat gry przynajmniej do końca maja. Nieoficjalnymi zajmę się ja. – *szpieg*

PSP POWAAA!

Gumowe ucho wychwyci wszystko, co może zainteresować posiadaczy PSP. Do końca roku wszyscy czołowi japońscy wydawcy (poza Nintendo oczywiście), jak Square Enix, Capcom i Konami ogłoszą, że pracują nad nowymi grami na konsolkę Sony. Nie będą to żadne remake'i ani sequele. Poza tym coraz bliżej do premiery przenośnej wersji Everyday Shooter z PSNa. W drugą stronę do sieciowej usługi Sony z PSP mają przeskoczyć Patapony.

PSYCHO SZOK

W mieście dużo mówi się o Shell-Shock 2: Blood Trails. Będzie to psychologiczny horror, w którym przyjdzie zmierzyć się ze zmutowanymi Wietnamczykami. Coś jak w Far Cry, tyle, że przestraszymy się nie na żarty. Zadbają o to efekty symulujące paniczny strach i działanie narkotyków, a także nieustanna zadyma – chaos wywołają częste naloty, nawiewać będziemy przed napalmem i wyskakującymi z podziemnych tuneli mutasami, do których pewnie miło by się strzelało, gdyby tylko ciągle nie brakowało amunicji.

SZYBKI STRZAŁ

Pod budką z piwem słyszałem, że THQ pracuje nad grą osadzoną w realiach Warhammera. Ma to być tpp i wiadomo o nim tyle samo, co o nowym developerze sequela Crackdowna, czyli nic.

GOTOWI NA MULTIPLATFORMĘ

Wieść niesie, że Ready at Dawn, autorzy Chains of Olympus i Daxtera, pracują nad multiplatformową, całkowicie nową grą, która ma szansę ukazać się nie tylko na PS3 i Xboksie 360, ale również na Wii. Obiecali, że nie przeniosą GoW z PSP na PS2 i dotrzymują słowa. Spoko, pewnie zrobi to inne studio Sony.

DEPTANIE ZGNIŁKÓW

Resident Evil: The Umbrella Chronicles sprzedało się w ponad milionie egzemplarzy. Capcom, zachwycony sukcesem gry, szykuje kolejnego dziwoląga, tym razem wykorzystującego Wii Balance Board (steper). FPS, co-op dla dwóch graczy, miejscówki z RE od 0 do 3, a także kilka całkowicie nowych. Tajny raport Capcomu nie zdradza jak będziemy w to coś grać. Nogami?

THE BOURNE CONSPIRACY

Najbardziej filmowa gra w historii?

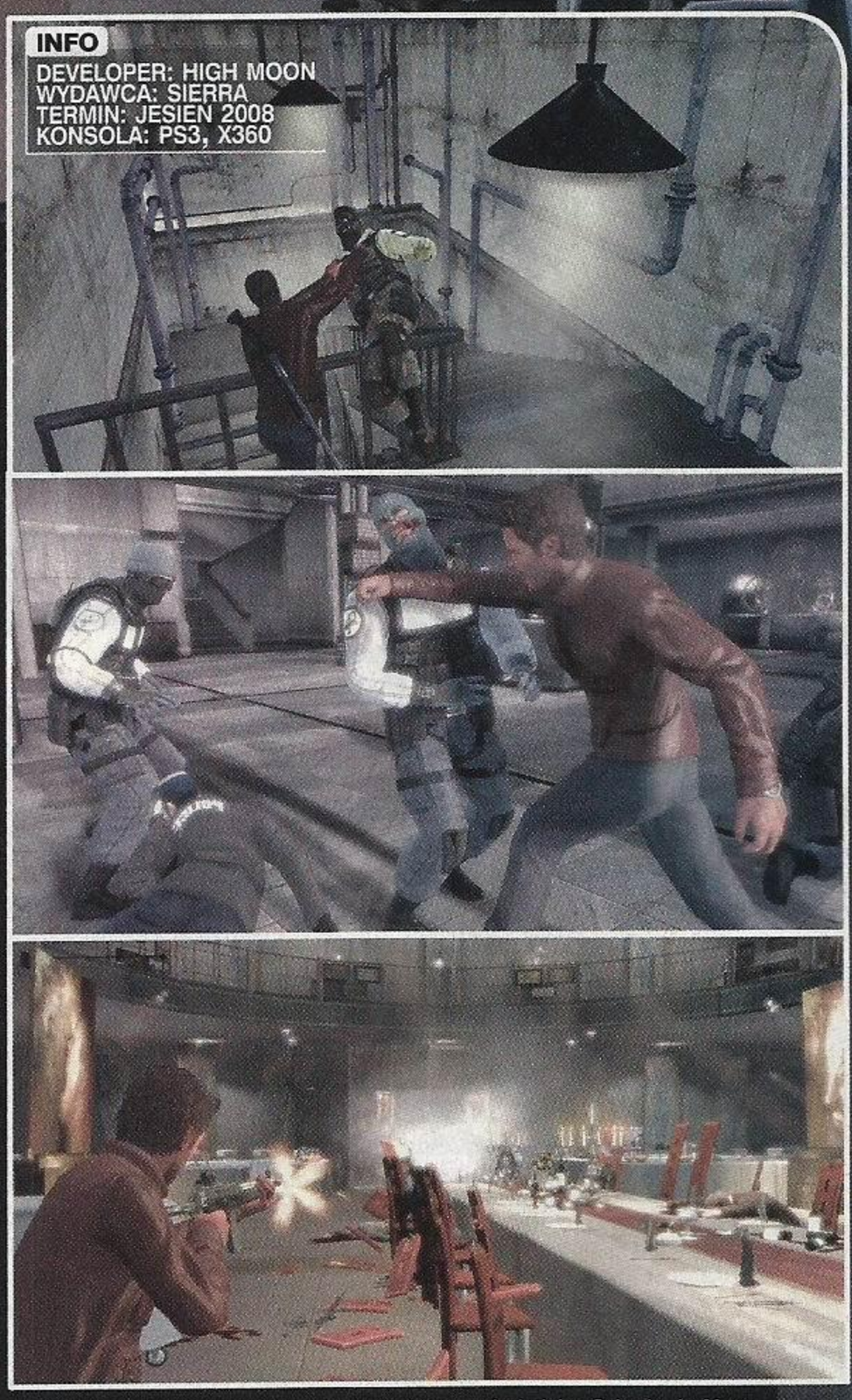
Wszystko wskazuje na to, że Spisek Bourne'a zapisze się na kartach historii gier video jako produkcja z najbardziej widowiskowymi scenami walki, pościgów i strzelanin. Jeszcze nikt nie próbował z taką pieczołowitością oddać zachowania super agenta w ekstremalnych sytuacjach. High Moon Studios skupiło się na trzech głównych mechanizmach. Pierwszym jest wymiana ognia. Autorzy wcale nie ukrywają swoich inspiracji. Dwie wielkie gry ostatnich jesieni to Gears of War i Uncharted; w obu gościło krycie się za osłonami i widok znad barku. Tutaj nie będzie inaczej, a bogaty arsenał nowoczesnych broni na pewno zapewni zacny wygrzew. Część poziomów jest zniszczalna, przez co nie ma sensu ukrywać się za zmurszałym murkiem, czy cienką ścianką działową. Ale to nie wszystko. Tylko głupiec ukryje się za samochodem, bo przecież wiadomo, że celna seria w bak z benzyną powoduje nielichą eksplozję pojazdu. Za kulami pozostają w powietrzu ślady niczym w Matriksie, a wszędobylskie eksplozje i snopy iskier dodają grze efektowności.

Drugim sposobem eliminacji wroga jest walka w zwarciu. Bourne jest gościem niebezpiecznym zawsze i wszędzie, potrafiącym zrobić użytek z każdego przedmiotu. Użytek w walce, oczywiście. Co powiecie na to, że gość bierze grubą książkę, wyprowadza nią dwa szybkie ciosy (jeden kantem w ucho, drugi w grdykę), a następnie przykłada ją do twarzy adwersarza i sadzi w nią kilka strzałów z pięści? W akcji wygląda to wprost masakrycznie i zupełnie jak w filmie „Krucjata Bourne'a". Ale to nie koniec. Nawet trzech przeciwników nie stanowi dla Jasona problemu. Każdy z nich dostaje szybki łokieć na twarz, a w bonusie złamaną rękę czy też strzaskane kolano i malowniczy piruet w powietrzu po kontakcie ze ścianą, barierką, czy stojącym w rogu telewizorem. High Moon postarali się, żeby akcje były niewiarygodnie efektowne, a do tego w miarę naturalne. Nic, tylko przyklasnąć, bo efekt jest piorunujący. Typowa jateczka wygląda mniej więcej tak: dwóch gości położonych ręcznie, trzeci headshotem z pistoletu i jeszcze jedna ofiara, tym razem wyrzucona przez okno. Dynamika do potęgi.

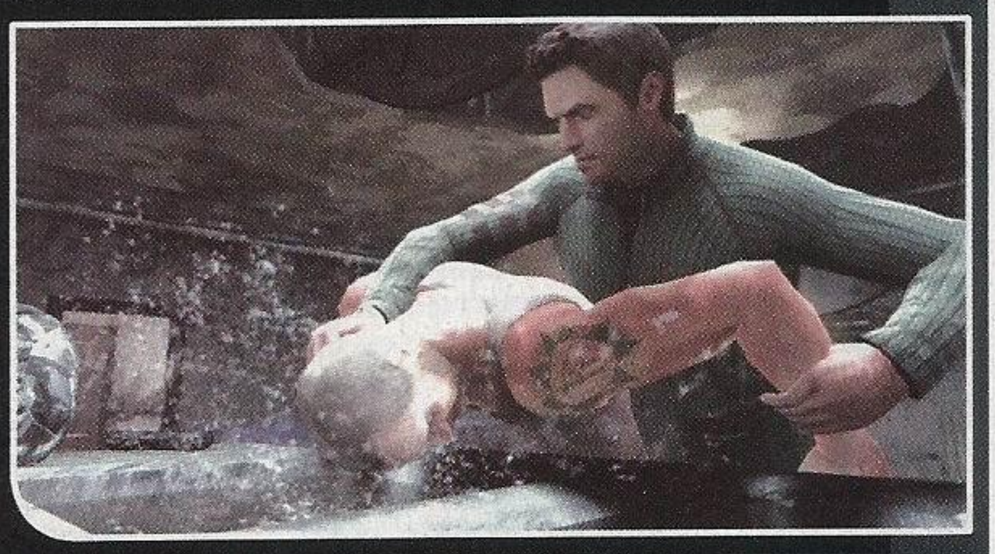
Jason Bourne nie byłby sobą, gdyby nie umiał uciec z nawet najbardziej przerąbanych tarapatów. Osaczenie z kilku stron? Ostrzał snajpera? Uciekająca motorówka? W grach tego jeszcze nie było na taką skalę i właśnie przywiązanie do takich detali nie pozwala usiedzieć spokojnie na myśl o zbliżającej się premierze. Jeśli dorzucić do tego sekcje jazdy samochodem i szalenie ciekawą pracę kamery, to Spisek Bourne'a zapowiada się na rewelacyjny tytuł na licencji. Autorzy opowiadają chętnie o tym, co udało im się osiągnąć. Chcą, by gracz miał wrażenie, że cały czas towarzyszy mu kamerzysta. Niesamowite ujęcia nadają akcji dynamizmu. Podczas pościgu samochodowego rzut kamery jest identyczny jak w typowych wyścigach, ale można spodziewać się takich akcji, jak ujęcie ze środka ulicy, na którą właśnie wpada samochód efektownym poślizgiem. Ułamek sekundy pokazujący nerwową zmianę biegów w środku pojazdu? Jak najbardziej.

Jedyne niepokoje związane z tą pozycją dotyczą sterowania. Czy większość tych wszystkich porażających gałki oczne akcji wykonywać się będzie za pomocą QTE? A może jednak kontekstowy przycisk akcji zapewnią pełną kontrolę nad sytuacją? Każdy fan książek i filmów o perypetiach Jasona Bourne'a powinien patrzeć w stronę tej pozycji z wypiekami na twarzy. Oby do lata. ■■

INFO
DEVELOPER: HIGH MOON
WYDAWCA: SIERRA
TERMIN: JESIEN 2008
KONSOLA: PS3, X360



□ Szykuje się porządna strzelanina z mnóstwem dodatków. Szkoda, że Matt Damon nie udzielił swojego wsparcia temu projektowi. Nadęty laluś.

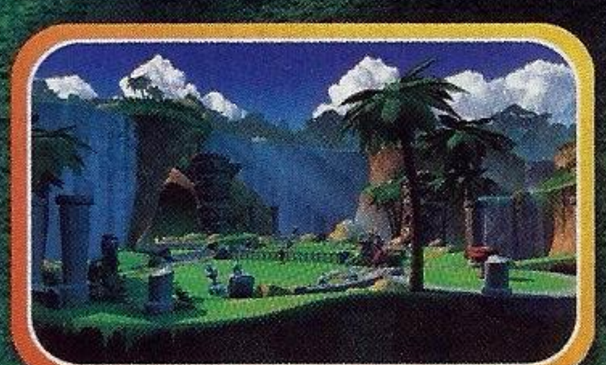


GRAND THEFT AUTO IV

Multiplayerowy mayhem dla wszystkich domorosłych gangsterów

O tak, my tutaj w redakcji N+ również nie możemy się doczekać Wielkiej Kradzieży Samochodu Cztery. Chłoniemy każdą informację, oglądamy screeny i analizujemy trailery. Krótko przed oddaniem numeru do druku dowiedzieliśmy się kilku szczegółów na temat szalenie intrygującego trybu multiplayer online. Dostępnych będzie aż piętnaście trybów rozgrywki dla maksymalnie szesnastu zapaleńców, zarówno przez XBL, jak i coraz lepiej sobie radzący PSN. Wśród ujawnionych nazw część jest absolutnie zrozumiała i oczywista – jest deathmatch każdy na każdego i drużynowy, czy podkładanie ładunku wybuchowego we wrogiej bazie. Poza tym znajdzie się miejsce na ochronę jednego z członków drużyny bądź zabicie VIPa u przeciwników. A co powiecie na wyścig po ulicach Liberty City? Podczas jazdy można będzie strzelać przez okno, a nawet obrzucać konkurentów koktajlami Molotova! Na tym nie koniec. W każdej innej grze łażenie po mieście brzmiałoby jak niezłe nudy, ale rozbijanie się po Liberty City szesnastoosobową bandą gangoli to absolutny szczyt marzeń. Wyobraźcie sobie tylko, co taka ekipa może wyrabiać w świecie gry! Gospodarz zapraszający gang określa natężenie ruchu ulicznego, obecność policji, ilość przechodniów. Pewnie narzuci też rodzaj i ilość broni. Każdy będzie mógł stworzyć swojego bohatera wybierając dla niego ciuchy, kolor włosów, budowę ciała i... płeć. To nie może się nie udać. Czy online w GTA4 przebije wszystko inne? WoWa? ■■

NIE BĄDŹ LAJKONIK PODKRĘCAJ JAK SONIC!



SEGA SUPERSTARS tennis™

GRA TWÓRCÓW VIRTUA TENNIS 3!

7+ www.pegi.info

Wii NINTENDO DS. PlayStation.2 PLAYSTATION.3 XBOX 360 LIVE

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE CD PROJEKT

© SEGA. SEGA, logo SEGA, SEGA Superstars i SEGA Superstars Tennis są zarejestrowanymi znakami handlowymi lub znakami handlowymi SEGA Corporation. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft. NINTENDO, NINTENDO DS, Wii I LOGO Wii SĄ ZNAKAMI HANDLOWYMI NINTENDO. „PS", "PlayStation", "PLAYSTATION " i "PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc.

SEGA®

www.sega.co.uk

MIRROR'S EDGE

Po dachach jak kot, po ścianach...

INFO
DEVELOPER: DICE
WYDAWCA: EA
TERMIN: JESIEŃ 2008
KONSOLA: X360, PS3

Ten, kto wymyślił, żeby kamerę w grze osadzić w głowie kierowanej postaci zrewolucjonizował świat elektronicznej rozgrywki. Było to jednak bardzo dawno temu, a od tamtego czasu niewiele się w tejże materii zmieniło. Panowie z DICE (m.in. serie strzelanin Battlefield i rajdów Rallisport) postanowili więc zabrać się ostro do pracy, stawiając sobie na celu szeroko rozumiany kolaż kilku, na pierwszy rzut oka wykluczających się gatunków.

MIEJ WIARĘ

Świat zmierza do utworzenia jednego supermocarstwa. Jego obywatele będą kompletnie kontrolowani, a brak swobód obywatelskich wynagradzany będzie idealnym spokojem na ulicach wypranych z emocji miast. Śnieżnobiałe budynki zdobią metropolię, nieustająca propaganda wmawia obywatelom, że żyją w czasach wyśnionych. Oczywiście to jedynie pozory. Społeczeństwo podzieliło się na uciemiężonych i tych, którzy na los niewolnika się nie godzą. Ci drudzy formują podziemny ruch oporu, a w dobie totalnej inwigilacji, podsłuchów i kamer na każdym rogu ulicy nastąpił powrót do klasycznej korespondencji. Elektronikę zastąpiły znane z przeszłości środki, z przekazywaniem wiadomości osobiście na czele, pojawili się więc także wyspecjalizowani gońcy. Jak nietrudno się domyślić jedną z wynajmowanych przez konspiratorów osób jest Faith – główna bohaterka Mirror's Edge. To z jej oczu ukazana jest akcja i to właśnie na niej gracz ma skupić swoją uwagę. Koniec z obsadzaniem w głównej roli karabinu. Teraz to osobista krucjata dziewczyny staje się tym, na czym wypada się skoncentrować. Jej siostra została schwytana, a mentor doradza, jak sobie poradzić z tą dramatyczną sytuacją. Fabuła odegra kluczową rolę w Mirror's Edge. Ona i jej koleżanka...

PERSPEKTYWA

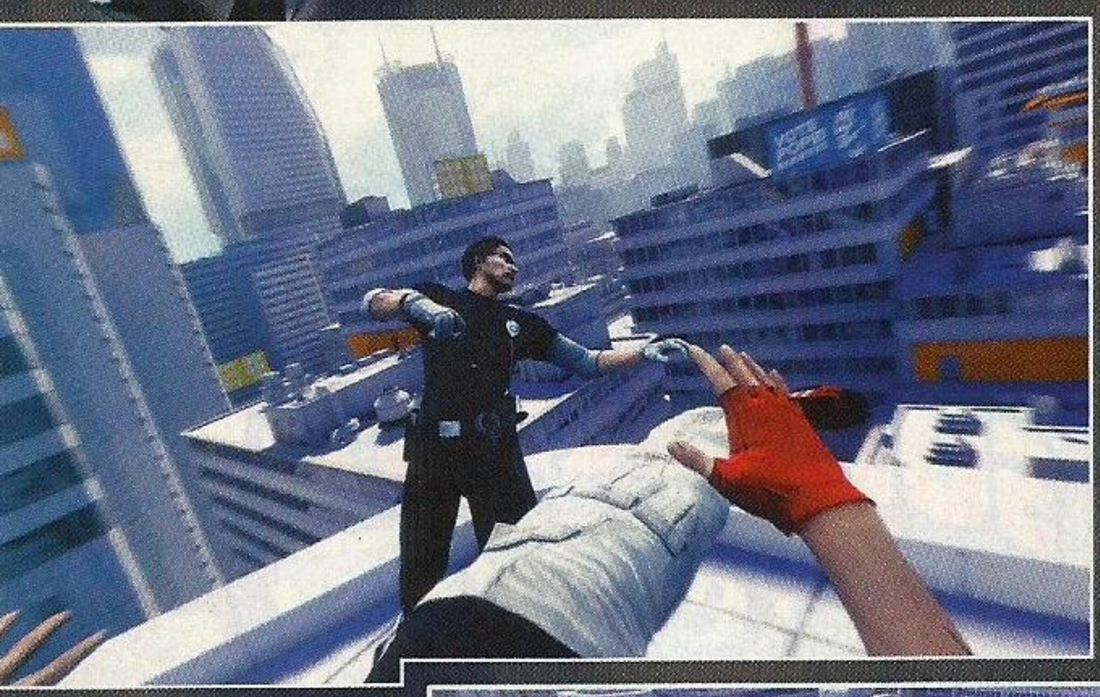
Do tej pory kamera w zasadzie zastępowała twarz, odwzorowywała w najlepszym wypadku ruchy głowy (vide Riddick, czy Breakdown). Programiści z DICE myśleli i myśleli, aż wymyślili. Ruchy kamery symulować mają ruchy gałek ocznych. Znaczy to ni mniej, ni więcej, że spoglądając całkiem na dół będzie można ujrzeć cały korpus, a na lewo i prawo – ramiona. Ich animacja i wykonanie zrywają z dotychczasowymi standardami. Obecnie dłonie w strzelaninach mają jakieś trzydzieści animacji. Wiadomo – przeładowanie, atak kolbą, skok, sprint. Ta liczba stanowi ledwo dziesięć procent tego, co zaproponuje producent. Na kilka długich miesięcy przed premierą, Faith ma ponad trzysta animacji rąk, które nie tylko są zróżnicowane, ale i wyglądają szalenie naturalnie. Nie może być jednak inaczej, skoro właśnie tym ruchom gracz przyglądać się będzie dosłownie cały czas.

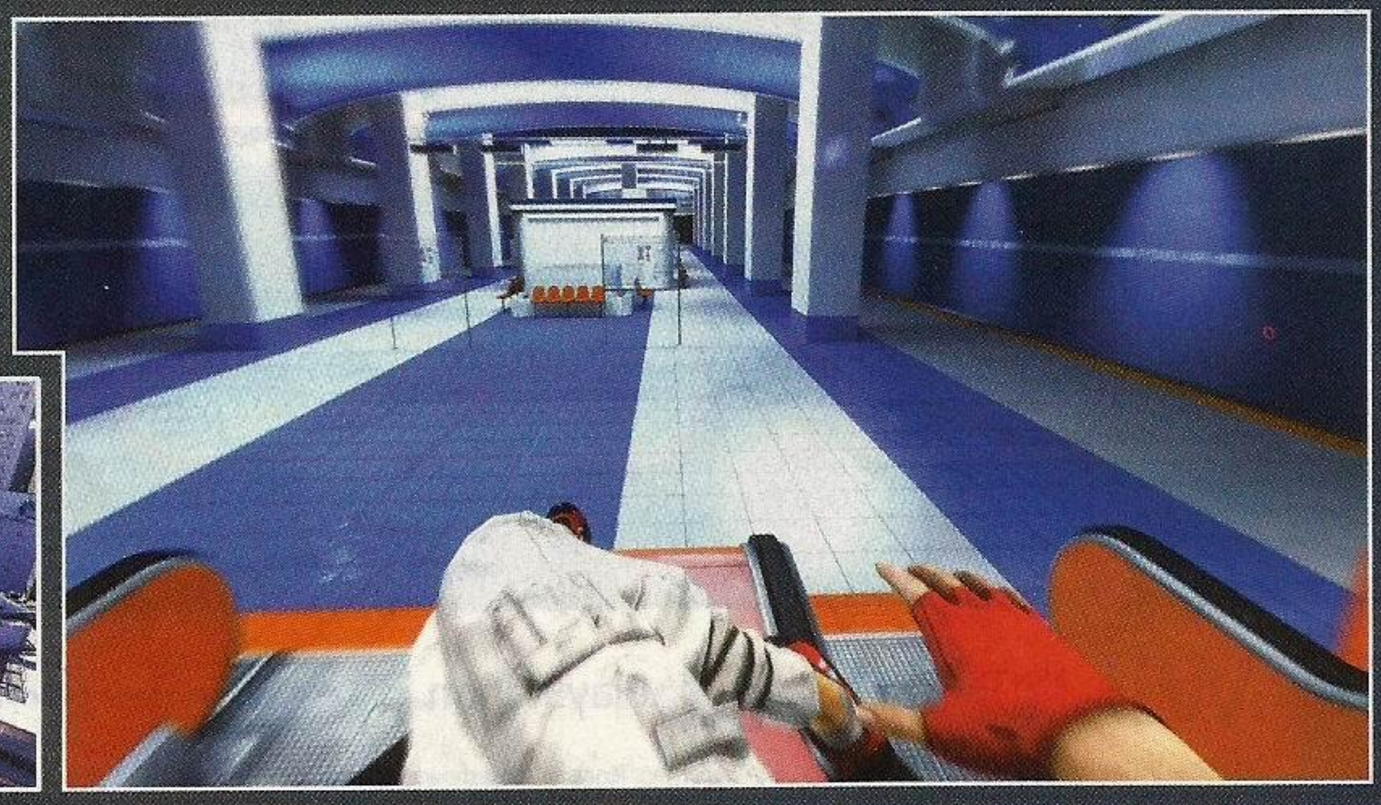
ROZGRYWKA STANOWI MIX KSIĘCIA PERSJI I ASSASSIN'S CREED, ALE OCZYWIŚCIE Z PERSPEKTYWY PIERWSZEJ OSOBY

Może trudno to sobie wszystko poukładać w głowie, dopóki nie spojrzy się na Mirror's Edge tak, jak życzą sobie twórcy. To trójwymiarowa, przygodowa gra akcji z widokiem z oczu bohaterki, a nie strzelanina z bajerami. Rozgrywka stanowi mix Księcia Persji i Assassin's Creed, ale oczywiście z perspektywy FPP. „Czas przywrócić tę osobę na swoje miejsce." – mówi szef projektu Owen O'Brien. „Ale to nie jest GTA, gdzie podczas zabawy można powiedzieć „teraz porozwożę pizzę" i przerwać główny wątek fabularny na kilka godzin. Chcemy, żeby gracze skupili się na Faith, zżyli się z nią, czuli że kierują człowiekiem, a nie pistoletem." Ambitne, ryzykowne i... odkrywcze.

CZAS REAKCJI

Na potrzeby intuicyjnej eksploracji i efektywnego oraz efektownego poruszania się po elegancko zaprojektowanych miejscówkach stworzono wyjątkowy system kontroli. Do poruszania się i rozglądania służą oczywiście gałki, ale haczyk tkwi w tym, żeby kciuki nie musiały manewrować po innych miejsca pada. Jak to osiągnąć? Otóż palce wskazujące odpowiadają za „dół" i „górę". Podczas biegu jeden przycisk powoduje skok, a drugi wślizg. Odpowiednie kombinacje z wykorzystaniem czułych kontekstowo obiektów, mimo tak uproszczonego sterowania, owocować będą niesamowicie widowiskowymi akrobacjami. Poczynając od biegania po ścianach, zwisania i przesuwania się po krawędziach, aż po pokonywanie niewielkich przeszkód panterką, obroty na

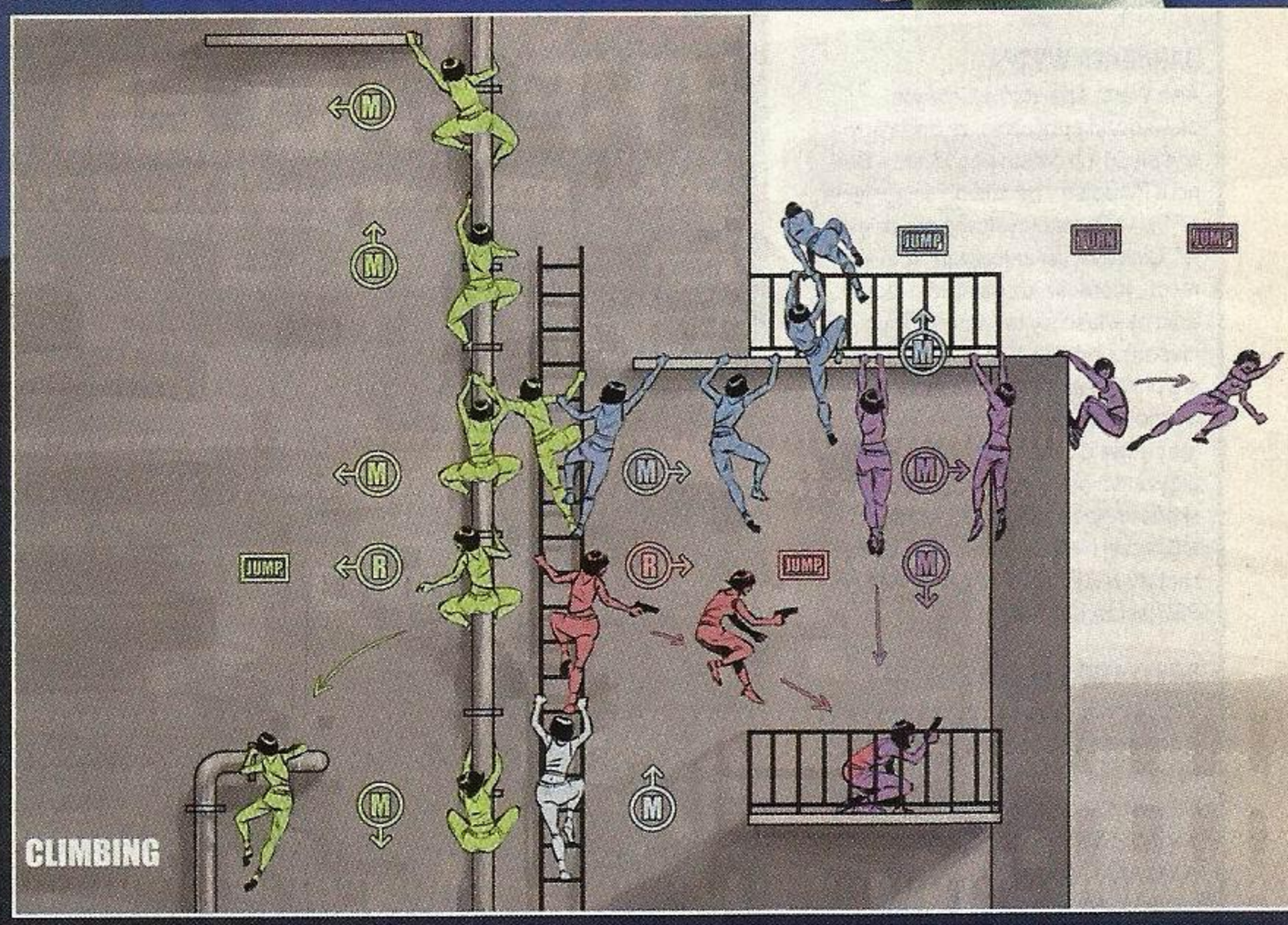




□ Walka wręcz to bardzo ważny element rozgrywki. Żołnierze – stróże systemu – na początku są zwykłymi pachołkami, ale z czasem do walki z ruchem oporu władza wysyła coraz bardziej wyspecjalizowane jednostki. Najlepszą metodą wciąż pozostaje więc ucieczka, ale w ostateczności czasami opłaca się zaryzykować...

MATRIX Idealnie czyste wieżowce, piętrzące się budynki rządowych korporacji i urzędów, oraz równe i surowe mieszkania obywateli to główne składowe środowiska miejsca akcji Mirror's Edge. Ciekawe, czy w ruch pójdzie silnik liczący destrukcję otoczenia znany z Battlefielda.

IDZIE NOWE Po zabawie z Mirror's Edge ma zmienić się sposób postrzegania miejscówek w grach. To podobnie, jak po Assassin's Creed – widzieliśmy wtedy tylko i wyłącznie okazje do wspinaczki miejskiej. Po daszku, na parapet i dalej, gdzie stopy i dłonie poniosą!



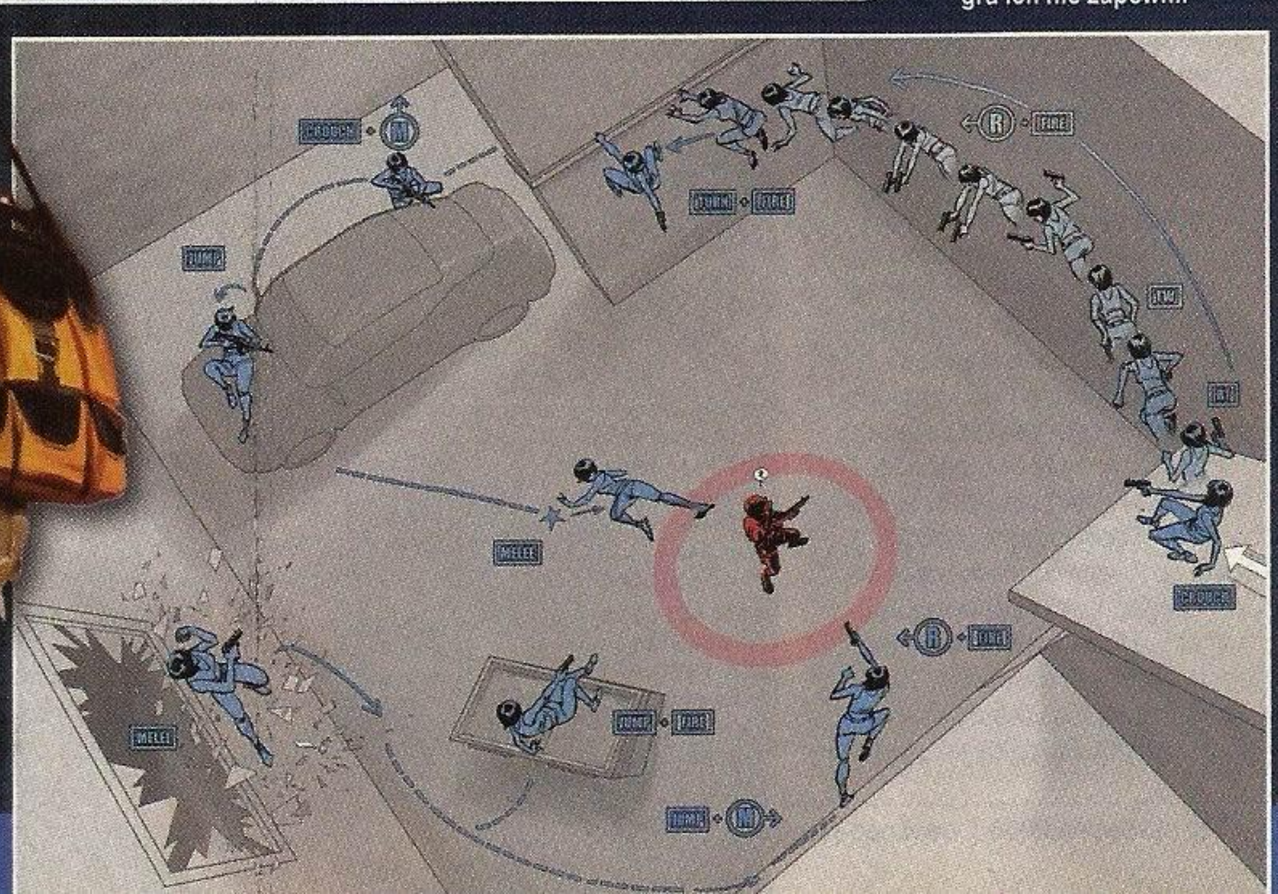
□ Na początku gra pomaga w nawigacji. Owszem, na ekranie nie ma żadnych wskaźników, mapy, czy paska energii, ale część obiektów, krawędzi i ścian pociągniętych jest czerwonawą poświatą. Świadczy to, że są one drogą ucieczki, czy sposobem na popchnięcie wydarzeń o krok dalej. Nie zawsze jednak stanowią najkrótszą drogę. Bardziej doświadczony gracz zawsze znajdzie swój sposób, by pokonać przeciwności losu.

rurkach i inne figury rodem z parkour – pamiętajcie, że to głównie gra akcji. Owszem, strzelanie również się tutaj znajdzie, ale z ciężkim karabinem nie ma szans na ucieczkę, a właśnie poczucie ciągłej przewagi liczebnej wroga i zaszczucia prowokuje do korzystania z otoczenia i pozostania w ruchu. Amunicja w pistolecie kończy się szybko, a wrogów przybywa... To nie siła ognia decyduje o zwycięstwie, a szybkość i zwinność. Mirror's Edge ma być skillowe, czyli wymagać dużo również od zaawansowanych graczy. Na początku przygody gra poprowadzi za rączkę. Od razu jednak odda wszelkie umiejętności Faith do dyspozycji.

SZKLANKĄ PO ŁAPKACH

Faith wypada bardzo wiarygodnie. Nie jest ani przesadnie śliczna i seksowna, ale na pewno znajdzie swoich wielbicieli. Jeśli chodzi o charakter, to producenci mówią o niej, jak o nieślubnej córce Jasona Bourne'a i Johna McClane'a (hmm... coś tu nie do końca pasuje). Dziewucha sobie radzi, nie ma co ukrywać. Jej mentorem jest porównywany do Cortany Mercury, ale w odróżnieniu od modułu sztucznej inteligencji w HALO, ma on swoje ludzkie ciało. Fabuła ma dotknąć wartości wysokich i ważnych dla każdego człowieka, przez co już na start dostają plusa za podejście. Kolejne punkty lecą w chwili ujrzenia gry w akcji. Gdy bohaterka nabiera rozpędu, wybija się z krawędzi drapacza chmur i chwyta się w locie helikoptera, szczęka obserwatora musi wylądować obok niego. Takich akcji trzeba branży, by nie stanęła w miejscu. Możliwe, że po premierze Krawędzi Lustra zmieni się sposób, w jaki twórcy podchodzą do swoich ekscytujących strzelanin FPP. Może być hit, ale może też wyjść coś za bardzo przekombinowanego. Jesteśmy bardzo ciekawi. ■■

□ Znikną niewidzialne ściany znane z innych FPPów, a upadek z wysokości skończy się tragicznie. Ale wystarczy stanąć do krawędzi tyłem i powoli przesunąć się, by bohaterka się jej chwyciła. Stąd może – co widać powyżej – wykonać szereg manewrów, w zależności od tego, co akurat znajduje się pod nią i obok. Kilka rurek, barierek, jakiś parapet i już można główkować, jak tu wleźć po cichu, zakraść się strażnikowi za plecy, czy zeskoczyć mu na łeb. Mirror's Edge ma zmienić sposób postrzegania gier FPP. Grając po nim w inne produkcje mamy zacząć dostrzegać nowe możliwości pokonywania terenu. Ale żadna inna gra ich nie zapewni.



NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NOWY SKLEP

Wszystko wskazuje na to, że wkrótce Sony zaprezentuje odświeżoną wersję swojego elektronicznego rynku. Zmianie ulec ma sposób nawigacji – będzie lepiej przystosowana do pada i wzbogacona o skróty, a część ikon ma być animowana. Po ostatnich, nie aż tak wspaniałych aktualizacjach, PlayStation Store faktycznie przydałby się spory lifting. No i wersja beta usługi HOME.

DARMOWA WYSPA

Alex Ward, szef studia Criterion, oświadczył publicznie, że dodatkowa wyspa do ich ostatniego killera – Burnout Paradise – będzie do ściągnięcia z PSN i XBL za przysłowiowe „dziękuję". Ciekawe, jak zareaguje na to Microsoft, które raz już nastawiło studio Epic na właściwy tor w pamiętnym nieporozumieniu. Wtedy to twórcy Gears of War zapewniali: dodatki będą za darmo! Głos zabrał gigant z Redmond: nie będzie darmowych dodatków! Epic przyznało: nie będzie... Tym razem skończy się to zapewne inaczej, bo MS raczej nie zechce narażać się na zarzuty w styku „co jest, #^*%@ na PS3 jest za darmo!"

BRYŁY LODU PĘKNĄ ZNOWU

Szef Midway – David Zucker – zagalopował się ostatnio w jednym z wywiadów i powiedział, że jego firma nie skupia się na ilości gier, ale na ich jakości. „Weźmy na przykład takie This is Vegas, czy nadchodzące w tym roku nowe Mortal Kombat..." Mamy cię! Owszem, trochę mało informacji, ale fakt trzeba odnotować. Jeszcze w tym roku właściciele (zgadujemy) PS3 i X360 zagrają w kolejną część smoczej serii. Gulash ze szczęścia mało się nie popłakał. Zmusimy go, żeby rozbił głową jeszcze jedną bryłę lodu! Albo chociaż połamał patyczki od lodów...

MILIARD W PLECY

Około miliarda dolarów straciła Toshiba na przegranej wojnie formatów, w której forsowane przez nią HD-DVD ustąpiło miejsca Blu-rayowi. Firma zaprzestała produkcji odtwarzaczy i samego nośnika. Chodzą jednak słuchy, że właśnie Toshiba i Microsoft knują przy kolejnym projekcie, nazwanym wstępnie DVD2. Jednak na razie traktujemy te plotki z przymrużeniem oka.

OFICJALNY HEADSET

PlayStation 3 współpracuje z mnóstwem sprzętu, więc każdy może kupić sobie taki kawałek elektroniki, jaki chce. Zestawy słuchawkowe Bluetooth powinny być gdzieś wysoko na liście zakupów, jeśli myśli się o miodnym graniu w sieci. Na przełomie lipca i sierpnia do sprzedaży trafi oficjalny headset Sony. Zapewnić ma wysoką jakość dźwięku, współpracę z grami obsługującymi komendy głosowe, a w pudełku znajdzie się stacja ładująca i kabel USB dla łatwego parowania słuchawki z konsolą. Jedynie cena niepokoi – 49.99$ to sporo. W zestawie z grą SOCOM wypada to znacznie lepiej, bo kosztować ma dziesięć dolarów więcej, a tyle właśnie trzeba wyłożyć na topowe gry. Apel do Sony: niech w każdej konsoli będzie jakikolwiek headset! Właśnie dzięki temu społeczność X360 ma się tak świetnie.

SACRED 2 THE FALLEN ANGEL

Dobry action-rpg na Xboxa 360 to wciąż rzadkość

JUŻ GRANE!

INFO
DEVELOPER: ASCARON
WYDAWCA: CDV SOFTWARE
TERMIN: WRZESIEŃ 2008
KONSOLA: XBOX 360

□ Kamerę można ręcznie ustawić wysoko nad głową bohatera, jak w standardowym action-rpg, albo za jego plecami. Zobaczymy, które ujęcie lepiej wypadnie w praniu. Na razie walki były bardzo proste. Dwa ciosy i przeciwnicy padali jak muchy.

□ W pełni trójwymiarowa grafika potrzebuje jeszcze nieco szlifów, ale i tak prezentuje się nieźle jak na niemiecką produkcję. Damy grze jeszcze nieco czasu.

Ten stan rzeczy próbuje zmienić niemiecka firma Ascaron, twórcy pecetowego hitu Sacred, który wraz z dodatkiem sprzedał się w liczbie ponad dwóch milionów egzemplarzy na całym świecie. Miałem okazję zobaczyć wczesną konsolową wersję gry, a także późniejszy o około półtora miesiąca build pecetowy. Do wrześniowej premiery jeszcze sporo czasu, więc na razie przymknąłem oko na liczne błędy. Gra wieszała się, cierpiała z powodu licznych chrupnięć animacji, a o inteligencji przeciwników można powiedzieć tylko tyle, że zupełnie jej nie było. Ale na pokaz lepszej wersji musimy jeszcze trochę poczekać.

Największe wrażenie robią liczby. Podstawowa kampania to około 180 questów, co wystarczy na trzydzieści pięć godzin zabawy. Jeśli komuś będzie mało krojenia mieczem i rzucania czarów, czeka na niego jeszcze ponad sześćset dodatkowych misji. W sumie wyjdzie tego jakieś jedenaście dób nieustannego grania. A jeśli dodać, że do wyboru jest aż sześć postaci i kilka różnych zakończeń, miłośnicy siekania nie odejdą od konsol przez kilka miesięcy. Albo wcześniej zejdą przed telewizorem z padem w rękach.

To nie koniec pięknych liczb. PRowiec Ascaronu powiedział, że nad grą od czterech lat pracuje prawie setka ludzi. Przygotowali dziesiątki, jeśli nie setki broni, zbroi, hełmów, rękawic – wszystkiego, co każdy fan erpegów może sobie wyobrazić. Będzie czym bić zmutowanych T-energią przeciwników. O tę magiczną energię dającą życie wszystkim stworzeniom toczy się wojna między ludźmi, elfami, a nawet cyborgami. Planeta Ancaria, na której toczy się akcja, tylko na pierwszy rzut oka jest krainą fantasy. To raczej „final fantasy", bo ujrzymy miks magii i miecza z nowoczesną technologią. Ciekawe, jak z bardzo japońskim podejściem do świata gry poradzą sobie nasi zachodni sąsiedzi. Na razie chwalą się, że aby przejść z jednego końca mapy na drugi potrzeba aż pięciu godzin marszu. W tym czasie nie uświadczymy żadnych loadingów. Brzmi całkiem nieźle. Bardziej interesuje mnie dopieszczona grafika (a na razie nie jest) oraz system rozgrywki. Na pecetach wszystkie czynności wykonuje się myszą. Sterowanie na padzie jest zupełnie inne. Można chociażby bezpośrednio poruszać postacią zamiast wskazywać jej dokąd ma iść. Wszelkie czynności przypisane są kolorowym przyciskom. W sumie można mieć aż cztery zestawy akcji dostępne po przytrzymaniu RB, RT lub obu jednocześnie. Każdy gracz, niezależnie od wybranej rasy i specjalności będzie mógł przypisać bohaterowi wybrane przez siebie akcje, więc spotykając nekromantę nie da się przewidzieć, czy nagle nie spróbuje walki wręcz albo nie wyjmie zza pazuchy dwuręcznego topora. Oczywiście nie dorówna prawdziwemu wojownikowi, ale może napsuć krwi. Wszystko po to, by potyczki z innymi graczami były nieprzewidywalne.

Mocną stroną Sacred 2 będzie multiplayer. Gra automatycznie wykryje czy gracz jest w sieci i natychmiast połączy się z odpowiednimi serwerami, więc nawet, jeśli zdecydujecie się bawić w singlu, będziecie mieć cały czas podgląd na lobby. W dowolnym momencie da się poprosić innego gracza (albo nawet trzech) o pomoc – dołączy w czasie rzeczywistym, pomoże wypełnić questa i zabić bossa. W drugą stronę też to działa, więc uwaga na spoilery – lepiej odrzucić zaproszenie od kogoś, kto właśnie zbliża się do finałowej walki, by nie zepsuć sobie zabawy.

□ Wielopiętrowe poziomy to doskonały motyw dla poszukiwaczy skarbów. Fajnie jest zobaczyć z wysokiego mostu cel podróży znajdujący się kilkadziesiąt metrów niżej. Jeszcze tylko trzeba znaleźć do niego drogę. W każdym razie dobrze wiedzieć (i widzieć), że jest i czeka.

□ Należy dbać, żeby nie przeciążać bohatera. Jeśli będzie nosił w kieszeni kilka toporów, trzy zbroje i siedemnaście mieczy, nie ma szans, by nagle zaczął szybko walczyć. Nawet biegać nie będzie miał siły.

NAD GRĄ OD CZTERECH LAT PRACUJE PRAWIE SETKA LUDZI. TO IMPONUJĄCA, JAK NA EUROPĘ, LICZBA

Podobno gościa da się „wykopać" przed podziałem punktów doświadczenia. Oby autorzy porzucili ten pomysł albo wprowadzili kary, bo doprowadzi to tylko do niepotrzebnych spięć, tym bardziej, że punkty doświadczenia zdobyte w multi przejdą na postać z singla (i w drugą stronę). Oczywiście prócz kooperacji pojawi się tryb walki z innymi graczami, więc może będzie okazja odegrać się na kimś, kto skorzysta z pomocy, a nie podzieli się łupem. Niestety, z pecetowcami nie zagramy, bo „jest to technicznie niemożliwe", jak stwierdził przedstawiciel Ascaronu.

To tyle na teraz, czekamy na kolejny pokaz. Okaże się czy warto czekać na ten tytuł. Na razie zapowiada się interesująco, ale po tak wczesnej wersji nie chciałbym niczego wyrokować. //**Mielu**

ZJEDNOCZ SIĘ Z MROKIEM

PREMIERA:
10 KWIETNIA 2008

PLAYSTATION 3

XBOX 360

WYŁĄCZNA DYSTRYBUCJA W POLSCE
CD PROJEKT

18+
www.pegi.info

DOBRA CENA 199,90 ZŁOTYCH

D3PUBLISHER

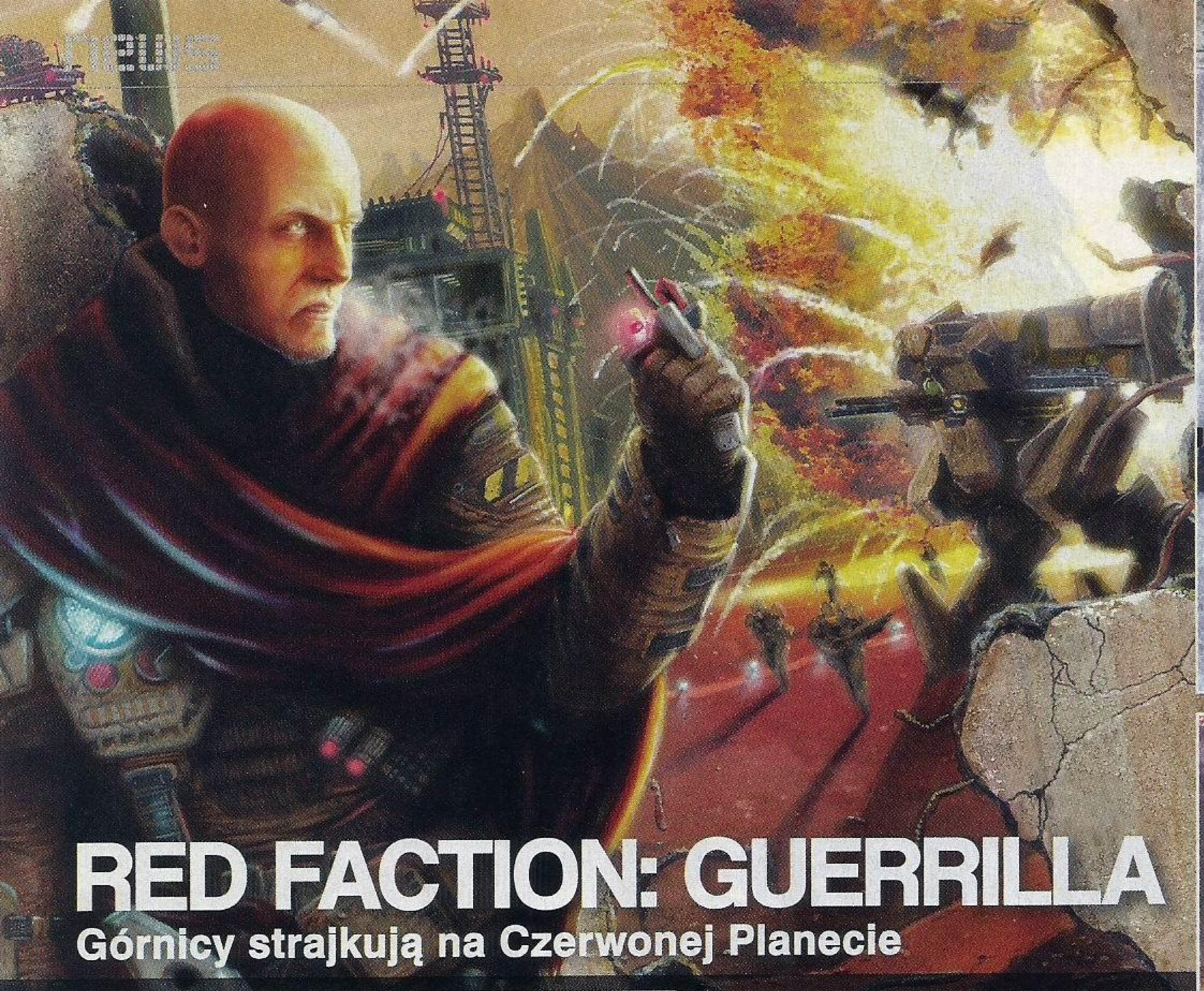
DIGITAL EXTREMES

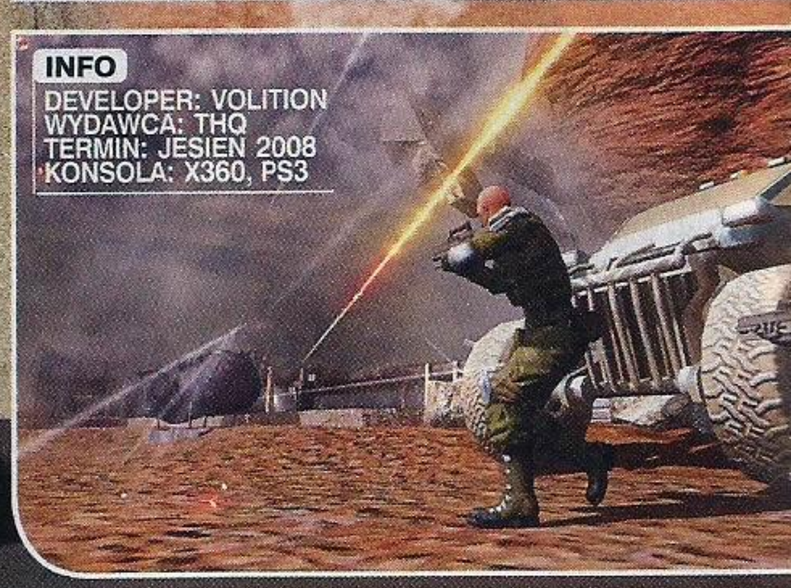
darkSector

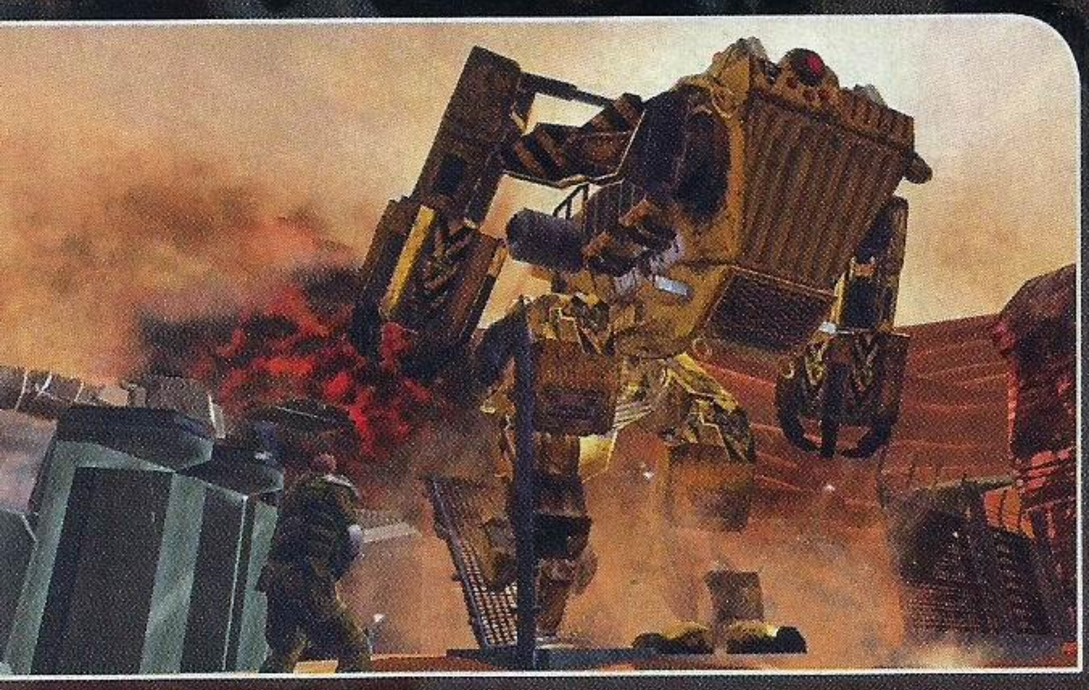
Dark Sector © 2008 Digital Extremes, London, Canada. Dark Sector i logo Dark Sector są znakami handlowymi Digital Extremes. Digital Extremes i logo Digital Extremes są zankami handlowymi 1085522 Ontario Ltd. WSZELKIE PRAWA ZASTRZEŻONE. Wydane przez D3 Inc. Na licencji udzielonej przez Digital Extremes. Wszelkie inne znaki handlowe należą do ich prawnych właścicieli. „PS", „PLAYSTATION" i „PS3" są znakami handlowymi lub zarejestrowanymi znakami handlowymi Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, i loga Xbox są znakami handlowymi grupy Microsoft. Wszelkie inne znaki handlowe, loga i prawa autorskie należą do ich prawnych właścicieli.

RED FACTION: GUERRILLA

Górnicy strajkują na Czerwonej Planecie







□ Red Faction: Guerrilla miało bardzo nieciekawy debiut w Internecie. Tuż przed oficjalną prezentacją wypłynęło kilka screenów z bardzo wczesnej wersji, które stały się obiektem drwin i kpin. Teraz już wszystko wraca do normy, a oprawa zapowiada się sympatycznie. Ciekawe, jak wypadnie tryb multi, który jest niezmiernie ważny w takich grach. Tak czy inaczej, chyba warto dać Red Faction szansę.

Pałac Kultury i Nauki zużywa tyle prądu, co trzydziestotysięczne miasto, a koszt wymiany jego okien wynosi sześć milionów złotych. To teraz wyobraźcie sobie, że ten najwyższy w budynek w Polsce się zawali. W zależności od tego, czy będzie to kontrolowane wyburzenie, atak terrorystyczny, czy też jakiś nieszczęśliwy wypadek, różnie potoczą się losy gruzu. Być może przykryje on cały Plac Defilad. Józef Stalin pewnie przewróciłby się w grobie na wieść, że jego dar dla narodu polskiego runął z powodu niedopatrzeń architektów. Ktoś gdzieś coś źle policzył i to wystarczyło, by konstrukcja nie wytrzymała. Bywa.

Skąd taki wstęp? Inspiracją są programiści z Volition. Ostatnio ujawnili trochę mięsa o nadchodzącej trzeciej części Red Faction. Rezygnacja z numerka i nadanie podtytułu na pewno o czymś świadczy. Seria zrywa ze swoimi korzeniami, przestaje być strzelaniną z widokiem z oczu, kamera podążać będzie za plecami bohatera. Wciąż największym atutem będzie całkowicie zniszczalne otoczenie. Ale nie takie, jak do tej pory, w innych produkcjach.

MARS NAPADA

Akcja ma miejsce pięćdziesiąt lat po wydarzeniach z oryginału. Na Marsie panuje Earth Defense Force. Organizacja ta miała zapewnić spokój na powierzchni planety i ludzkie warunki pracy pod nią, w kopalniach. Skorumpowane władze nie dotrzymały obietnicy, a EDF przerodziła się w oprawcę ludu, wyzyskujący koncern gardzący prawami człowieka. Cóż innego może zrobić podziemna scena, jeśli nie wziąć przykładu z polskich stoczniowców? Prawe serca górników domagają się równości. Niezłym pomysłem jest umieszczenie w miastach pomników dawnych bohaterów. Kogo mają one upamiętniać? Nie, nie Lecha W., ale postacie z poprzednich części. Dobre.

Struktura ruchu oporu ma jedną wadę – nie istnieje. To raczej banda zapalonych robotników uzbrojonych w kilofy, niż wyszkoleni marines. W jednego z takich gości wcieli się gracz. Na razie bezimienny bojownik o wolność odegra kluczową rolę w konflikcie klasowym na Czerwonej Planecie. Otwarty świat o powierzchni cztery razy większej, niż pierwsze Saint's Row, zachęcać ma skomplikowanymi miejscówkami, ciekawymi misjami i intrygującą fabułą, która czasami potoczy się bez udziału gracza. Twórcy zapewniają jednak, że nie ma co nastawiać się na wielkie miasto z kolorowymi ikonami symbolizującymi zadanie do wykonania. To oczywiście prztyczek w nos GTA. Kwestią sporną jest, czy potrzebny…

DOMEK Z KART

W zasadzie to właśnie Red Faction na PlayStation 2 (i PC) uczyniło zniszczalne otoczenie swoją kartą przetargową. Co ciekawe, trend na dobrą sprawę nie przyjął się szeroko w branży. Owszem, kilka pozycji poszło w stronę demolki środowiska (Black, nadchodzący Battlefield, Far Cry), ale generalnie zatrzymano się gdzie między wysadzeniem wybranej ściany a żonglerką jakimiś beczkami. Dlatego też wciąż destrukcja świata przyciąga uwagę.

Cztery lata pracy nad silnikiem fizycznym to naprawdę mnóstwo czasu. Technologia rozwija skrzydła na Xboksie 360 oraz PS3 i wiąże się z nią pewna anegdota. Jeden z designerów miał poważne kłopoty, gdyż wszystko, co budował na silniku gry po prostu się zawalało. Każdy zaprojektowany przez niego budynek momentalnie zamieniał się w stertę elementów, które posłużyły do jego konstrukcji. Niesamowite, ale okazało się, że facet zwyczajnie nie ma pojęcia o budownictwie. Stawiał zbyt słabe ściany nośne i ładował za dużo pięter! Takie budowle fizycznie nie miały prawa stać. Przypadek ten przemycać ma fakt, że silnik Red Faction: Guerrilla symuluje rzeczywistość niemal do przesady. Dlatego też część pracowników musiała się zapisać na szkolenie z architektury

FAŁDOWANIE Odwidziało się producentom i teraz każda produkcja musi mieć niszczenie terenu, rozpadające się budynki i gniecione blachy. „Pociąłem jej mordę i zrobiłem sobie puzzle" – kiedy takie akcje zobaczymy w grach? Na fali setnej części Piły i Hostela,...

KOPALNIA Wujek był zły do tego stopnia, że wziął karabin strażnika i zaczął razić ogniem po obecnych. Strajkujący górnicy rzucali już cegły, koktajle mołotowa, ale najczęściej to im obrywało się gumowymi kulami. W Red Faction Guerrilla przyjdzie czas odwetu.

□ Przejęcie danego obszaru nie będzie permanentne. Jeśli pozostawimy jakiś budynek bez nadzoru, jest wielkie prawdopodobieństwo, że siły EDF przybędą i postarają się go odbić. Jednym z wyjść w takich sytuacjach jest zdemolowanie go tak, żeby stał się bezużyteczny. Można też na przykład zburzyć most, żeby odciąć drogi ewentualnych posiłków. Red Faction: Guerrilla jawi się jako połączenie dowolnej gangsterskiej gry z realiami „Pamięci Absolutnej".

i budownictwa. Wiecie, kolesie po studiach informatycznych nie mają za bardzo pojęcia, jaka jest różnica między cegłą a pustakiem, a właśnie takie niuanse uwzględnia technologia Volition. I właśnie dlatego Red Faction traktować trzeba poważnie i mieć nadzieję, że wyznaczy nowe standardy. Gdy wspomniany programista nauczył się podstaw, zaczął płodzić wspaniałe konstrukcje.

Wojskowe bunkry i bazy, przestronne magazyny i opuszczone blokowiska – każda ściana czeka, by się przewrócić, a każdy sufit, by się ciężko osunąć. Do tej pory deformacja otoczenia odbywała się na tzw. zasadzie zamiany. Bardzo prosta sztuczka polegała na tym, że w miejsce – dajmy na to – drewnianej skrzynki, po uderzeniu w nią pocisku, na planszę trafiało kilka desek i drzazg. Niewielki wybuch tuszował sprawę. Tak samo wypada to z innymi obiektami – dziury w ścianach albo są na chwilkę, a odpryski pojawiają się w przedefiniowanych miejscach. Widać to też bardzo dobrze w wyścigach samochodowych. Ale koniec z tym robieniem graczy w konia. Silnik RF:G symuluje materiał, z jakiego wykonany jest dany przedmiot, oblicza nacisk kładziony na tenże obiekt i działające na niego siły. Dzięki temu na wirtualnym Marsie nic nie ginie, a ewentualnie podlega procesom fizycznym. Drewno nie zniknie, ale może spłonąć. Beczka z wybuchową substancją nie wyparuje po wybuchu, tylko zamieni się w bryłę pogiętej, osmolonej blachy. Cegieł w gruzowisku będzie leżało dokładnie tyle, ile zostało użytych do wzniesienia budynku. Czyż to nie brzmi dumnie i ambitnie?

SILNIK VOLITION SYMULUJE MATERIAŁ, Z JAKIEGO WYKONANY JEST DANY PRZEDMIOT I OBLICZA DZIAŁAJĄCE NA NIEGO SIŁY

KILOFEM PRZEZ ŁEB

Zestaw broni prawdziwego górnika to czerstwa kromka i szypa, czyli łopata. Tak uzbrojony bojówkarz nie miałby jednak żadnych szans z armią Earth Defense Force, dlatego by wyrównać swoje szanse będzie musiał posługiwać się też innymi narzędziami, niż kilofem. Na pierwszy rzut idzie więc młot pneumatyczny. Normalnie służy do wydobywania węgla, ale w zwarciu potrafi ładnie skruszyć nawet najtwardszy pancerz. Dzięki niemu można też zastawiać budowlane pułapki. Wystarczy w odpowiednim miejscu nawiercić kilka otworów, przerwać zbrojenie w ścianie nośnej i widowiskowe wyburzenie gotowe. W walce na odległość przyda się na pewno specjalny robot wykorzystywany w górnictwie do prac w trudnych warunkach. Jego ramiona są potężne i mają spory zasięg. Jeszcze nie wiadomo, czy kieruje się tym cackiem zdalnie, czy wsiada do niego. Jeden z producentów nie omieszkał się jednak pochwalić, że widział jednego z testerów robiącego należyty użytek z robota. Ponoć cisnął strażnikiem o ścianę z taką siłą, że ta się zawaliła. I nie, nie była to gipsowa ścianka działowa znana z biur czy banków. Z pewnością nie zabraknie też bardziej konwencjonalnego uzbrojenia. Będą karabiny, wyrzutnie rakiet i masa materiałów wybuchowych.

Red Faction: Guerrilla już w fazie projekcyjnej rysuje się jako szalenie ciekawa zabawka. Głównie za sprawą daleko idącej zabawy w buldożer, ale nie tylko. Przyciągać mogę niezłe realia, walka z tyranią, klimat czerwonej planety. Otwarta przestrzeń i swobodny dostęp do misji na pewno zostaną dobrze odebrane, tak samo, jak system osłon podobny do tego z Gears of War. Angażowanie innych członków ruchu oporu brzmi nieźle, oby tylko nie zachowywali się jak skończeni idioci i pomagali, a nie przeszkadzali. Zanim sprawdzimy Partyzantkę, Volition dostarczą Saint's Row 2. Będzie ono testem i zwiastunem. Rozwalania żelbetonu nigdy za wiele. ■■

INFO
DEVELOPER: LIONHEAD
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 2008
KONSOLA: XBOX 360

☐ Postać w Fable 2 nie ginie, co najwyżej traci przytomność w walce. To, co następuje później, nazwać można sporą innowacją. Otóż przeciwnicy zaczynają kopać i maltretować pokonanego jegomościa, zostawiając w ten sposób na jego ciele blizny. Im więcej śladów walki ma na swym ciele bohater (lub bohaterka, bo można grać damą), tym jest mniej lubiany w społeczeństwie.

FABLE 2

Minęło pół milenium, sporo się zmieniło...

Baśniowy Albion wciąż jest daleko, trafimy do niego zapewne dopiero w okolicach tegorocznych świąt Bożego Narodzenia. To daje ekipie Petera Molyneux kilka długich miesięcy na dopracowanie wszystkich tych wspaniałych opcji i możliwości, którymi podzielił się z zebranymi podczas swojej konferencji na GDC. Największym powodem do radości jest oficjalne potwierdzenie trybu kooperacji dla dwóch graczy (tzw. kanapowy koop, więc nie wiadomo, czy będzie też online). Daje to istny ogrom sytuacji, jakie dwójka graczy może wygenerować w tak złożonym i pełnym emocji świecie. Molyneux wcale nie boi się oddawać w ich ręce narzędzi mordu i następnie uwrażliwiać na nie napotkanych mieszkańców miast i wiosek. Innymi słowy, oto możliwa sytuacja. Jeden z graczy przebija się przez setki przygód, zbiera bogactwo, wykupuje nieruchomości, ma żonę i dziecko. Gdy na drugim padzie ktoś wciska Start, pojawia się w tym właśnie świecie. Szybko należy się umówić co do tego, kto ile doświadczenia dostaje, a ile złota. Gość może szantażować gospodarza… morderstwem rodziny. Jeśli pierwszy bohater się w porę nie zorientuje, drugi może pójść do jego domostwa i obciąć głowę małżonce na oczach dziecka. Wtedy potomek podbiegnie do zwłok matki, będzie płakać i cierpieć... Obłęd. Nie, nie ma żadnych bonusów za takie czyny, ale Molyneux zostawia taką chorą możliwość. Jak mówi, świat Fable 2 i sama fabuła (o której cisza) doprowadzą graczy na skraj moralnej przepaści. Całe szczęście „friendly fire" w koopie można wyłączyć, ale i tak może się okazać, że organizacje stojące na straży moralności czekają na Fable 2 równie mocno, co miliony graczy.

Więcej wiadomo już o sterowaniu. Ma być absolutnie proste w obsłudze, ale z taką głębią, że Rów Mariański by się zaczerwienił ze wstydu. X na padzie to ataki mieczem, Y to broń palna, a B odpowiada za magię. Kombinacje tych wszystkich umiejętności używane z głową dają więcej doświadczenia. No i myliłby się ten, kto uważa, że ataki mieczem to tylko jedna, czy dwie kombinacje. Różne ciosy wyprowadzane są w różnych sytuacjach. Ot, wystarczy, że przeciwnik stanie nad przepaścią, albo przy płocie i już możliwe stanie się zepchnięcie go lub przyparcie do ogrodzenia. Molyneux podał też prawie bez emocji, że w Fable 2 znajdzie się sto mieczy oraz jakieś dwieście zbroi, ubrań i innych dupereli, zaś Albion składał się będzie z ponad dziesięciu ogromnych regionów na powierzchni i kilkudziesięciu podziemnych lokacji. I będzie tak z dziesięć razy większy niż w Fable. Nie zrezygnowano z handlu nieruchomościami. Mało tego – teraz da się wykupić większość budynków w każdym mieście, zyskując w ten sposób kolejne tytuły. Z wielką mocą przychodzi wielka odpowiedzialność…

Pies jest oczkiem w głowie pana Piotra. Psiak reaguje żywo na wydarzenia i towarzyszy graczowi przez całą podróż. Jeśli ktoś nie przepada za czworonogiem, istnieje jednak sposób, by się go pozbyć, przynajmniej na jakiś czas. Wystarczy pozostawić ranne zwierzę i uciec z miejsca walki. Wtedy kulawy kundel zacznie niezgrabnie podążać za swoim panem. Molyneux przytoczył następującą scenę. Bohater zapomniał już o wiernym towarzyszu, siedzi w barze i oddaje się hazardowi. Wtem w drzwi przybytku zaczyna drapać porzucony zwierzak. Gdy jeden z gości wpuszcza go i pies ze skulonym ogonem podchodzi do stolika swojego pana, reputacja tego ostatniego spada na łeb, na szyję. Nie przystoi takie zachowanie, ale tak – można je powtarzać. Okrutne pozbywanie się czworonoga nie ma jednak większego sensu. Po pierwsze, pomaga on w czasie walki atakując zawsze tego przeciwnika, który jest największym zagrożeniem dla sterowanej przez gracza postaci. Po drugie, pies nigdy nie zdradza pozycji bohatera, ale potrafi wywęszyć czających się wrogów. No i najważniejsze – zmienia się wraz z podejmowanymi przez gracza decyzjami. Nie wiadomo, czy wyrosną mu rogi, ale na pewno stanie się agresywny, jeśli jego pan podąży ścieżką Ciemnej Strony Mocy.

Na razie gra prezentuje się co najwyżej jak pierwsza część w wysokiej rozdzielczości, ale i na szlify graficzne przyjdzie czas. Fizykę liczy Havok, a i sztuczna inteligencja ma swoje dedykowane skrypty. Pamiętajcie, że w grze znowu bardzo ważną rolę odegra czynnik społeczny. Małżeństwo dwóch facetów? Jasne. Zlecenie morderstwa żony? Oczywiście. Granie jako swój potomek? Prawdopodobnie. Niekończąca się zabawa? Oby. ■■

☐ Jak uniknąć blizn? Można to zrobić poświęcając złoto, doświadczenie lub reputację. Samotnicy i tak pewnie postawią na to, by ich ciała były jedną wielką szramą.

NEWSFLASH
CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

LETNIA IMPREZA

Świetna wiadomość dla tych posiadaczy PS2, którym wciąż mało jest doskonałego SingStara. Już 25 kwietnia na półki sklepowe trafi kolejna składanka trzydziestu piosenek, tym razem z podtytułem Summer Party. Z najbardziej znanych u nas kawałków warto wymienić popularne ostatnio Girls Aloud – Call The Shots, Mika – Big Girl (You Are Beautiful), Rihanna – Umbrella, Wham! – Club Tropicana, czy Texas – Summer Son. Różne klimaty na pewno przypadną do gustu fanom dobrej muzyki. Redaktorzy Neo Plusa należą do najzagorzalszych wyjców. Szczegóły wkrótce.

TATUŚ I SIOSTRZYCZKA WRÓCĄ

Jedna z najbardziej niesamowitych par bohaterów w historii gier – Little Sister i Big Daddy – znowu trafiła na warsztat. Nowo powołane studio 2K Marin składające się z części ekipy pracującej nad pierwszym Bioshock teraz dłubie przy kontynuacji. Bioshock 2 jest w fazie produkcji, planowana data premiery to końcówka przyszłego roku (pewnie jesień 2009). Na razie nie wiadomo niczego więcej poza tym, że studio jest zdeterminowane dostarczyć możliwie najlepszy produkt. Plotki mówią, że akcja dziać się będzie przed wydarzeniami z pierwszej części. Jak i dlaczego Rapture upadło? Nie możemy się doczekać szczegółów.

OD TWÓRCÓW FAHRENHEITA...

Znamy pierwsze konkretne informacje odnośnie nowego projektu studia odpowiedzialnego za genialną przygodówkę Fahrenheit. Jej tytuł wiadomy był od dawna – Heavy Rain. Jak na razie zanosi się na wyłączność dla PlayStation 3. Co więcej wiadomo? Gra nie odbiegnie formułą od poprzedniczki. Zaoferuje otwarty świat, ale nie taki, jak GTA. Twórcy starają się pokazać do czego PS3 jest naprawdę zdolna. Fabuła skupi się na losach czterech osób i na pewno opowie historię ojcowskiej miłości. W jednym z wywiadów David Cage – założyciel studia Quantic Dream – przyznaje, że na pewno nie oszczędzi graczom moralnych dylematów. Zapowiada się więc dorosła, poważna produkcja, nietuzinkowa i oryginalna, a do tego z grafiką, jakiej ponoć nie widział jeszcze świat. Czekamy z niecierpliwością.

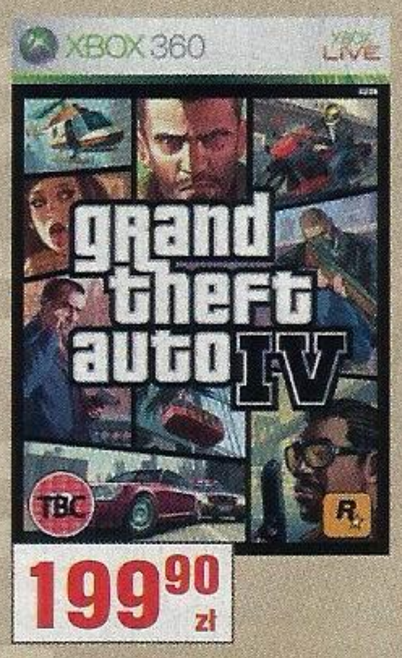
INFORMACJE O WYSYŁCE

- Termin dostawy do 3 dni roboczych
- Koszty przesyłki pocztowej 10 zł
- Przesyłka kurierska (do 48 h) 18.50 zł
- Fachowa obsługa
- Maksymalne zabezpieczenie zawartości paczki dzięki profesjonalnemu opakowaniu
- Ceny zawierają podatek VAT.

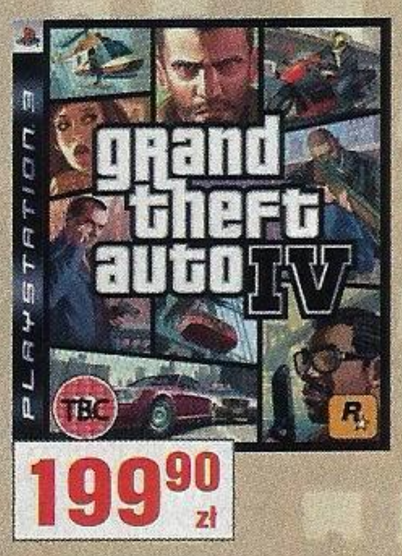
wirtus.pl
dla graczy

Tel.: 0-22 517 78 50 Pon - Pt: 9.30 - 17.30, e-mail: biuro@wirtus.pl
Adres: Wirtus.pl, Al. Stanów Zjednoczonych 51 lok 115, 04-026 Warszawa

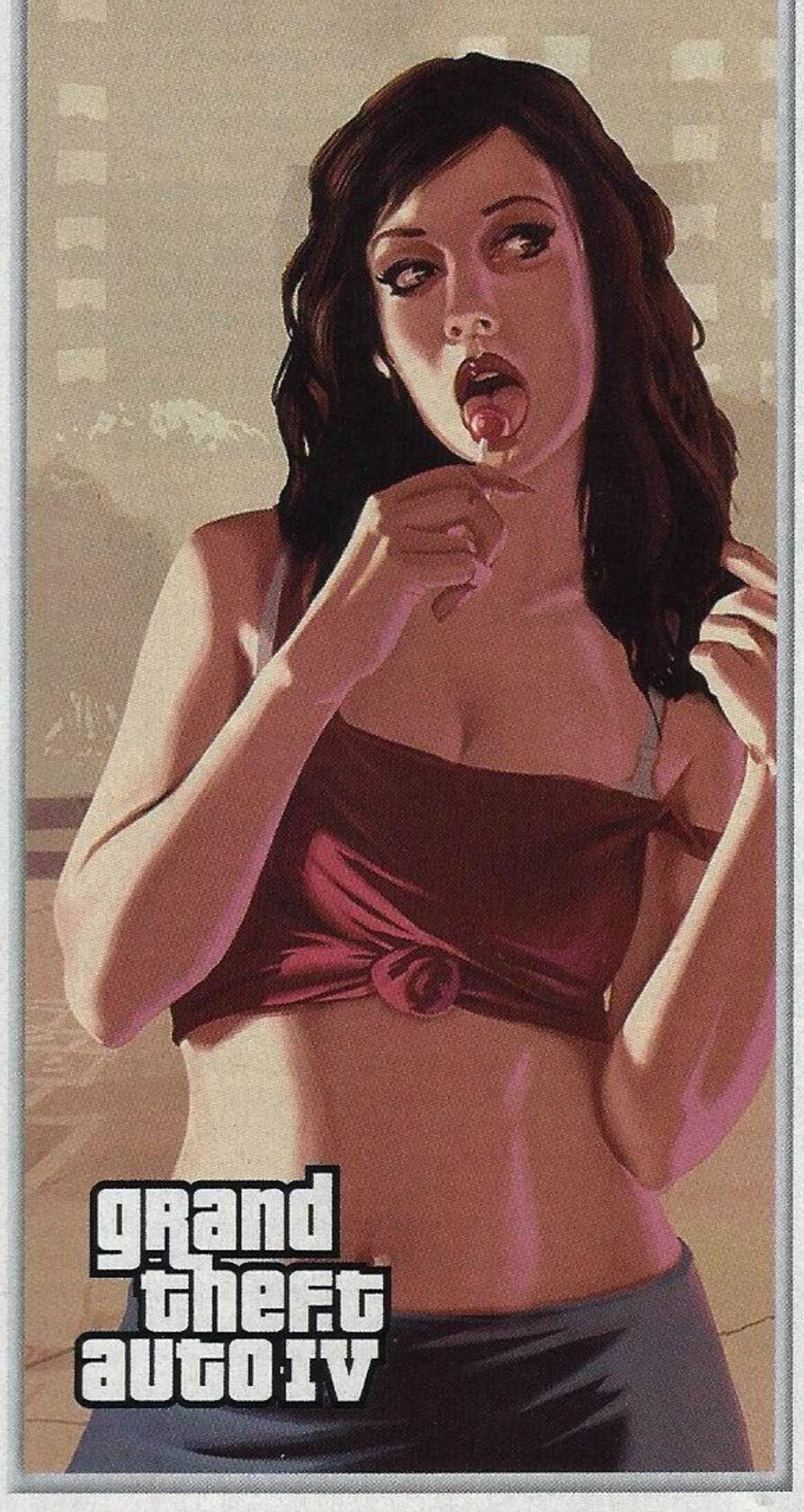
Zamów już dziś w Wirtus.pl*



199,90 zł



199,90 zł



949,00 zł Nintendo Wii

Sony Playstation 3+ 2 gry GRATIS

1759,00 zł

777,00 zł XBOX 360

449,90 zł Sony Playstation 2

Zapraszamy do składania zamówień telefonicznych **022 517 78 50** oraz na naszej stronie internetowej **www.wirtus.pl**

Shadow Hearts 79,90 zł

Shin Megami Tensei 69,00 zł

Valkyrie Profile 89,90 zł

Dragon Ball z Budokai 139,90 zł

Eye Toy Play Astro Zoo + kamera 99,00 zł

Gears of War 139,90 zł

Darkness 119,90 zł

Uefa Euro 169,00 zł

Lost Oddyssey 209,00 zł

Lego Star Wars 189,99 zł

Unreal tournament 229,00 zł

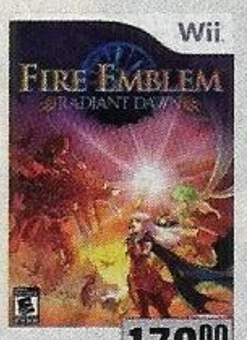
Ratchet & Clank 179,00 zł

Lost Planet 149,00 zł

Heavenly Sword 119,90 zł

Enchanted Arms 129,00 zł

Harvest Moon 179,00 zł



Fire Emblem 179,00 zł

Battalion Wars 159,90 zł

Resident Evil 199,00 zł

Metroid Prime 159,90 zł

PREMIERA GRY 29 KWIETNIA

Zapraszamy sklepy z grami komputerowymi do współpracy hurtowej

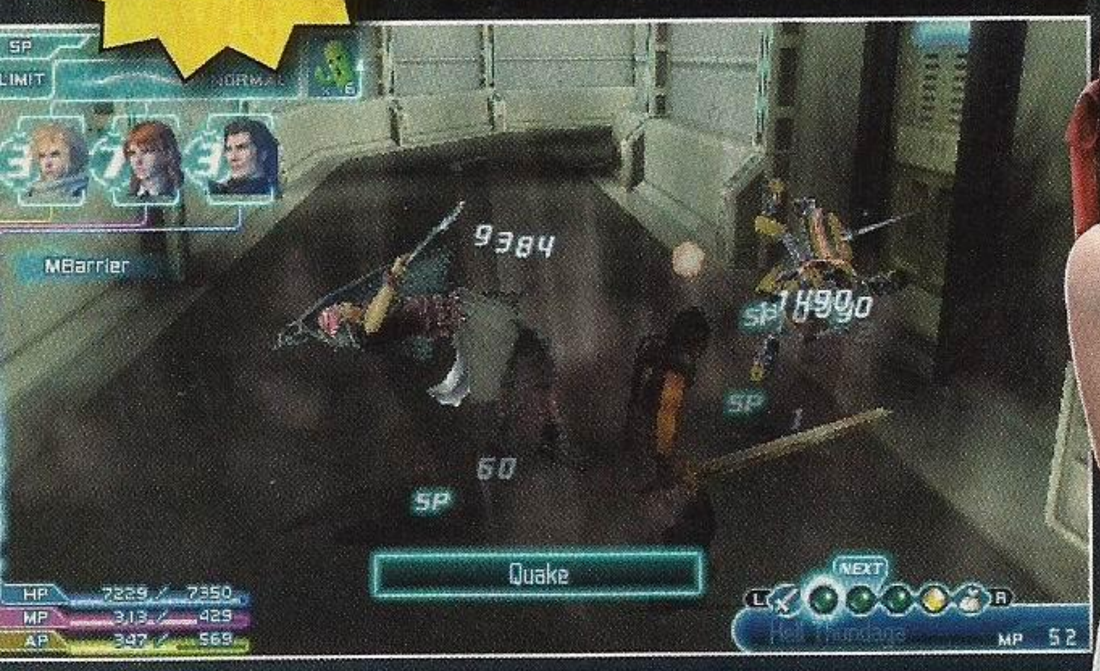
CRISIS CORE FINAL FANTASY VII

O przyjaźni, powołaniu, magii, wspomnieniach...

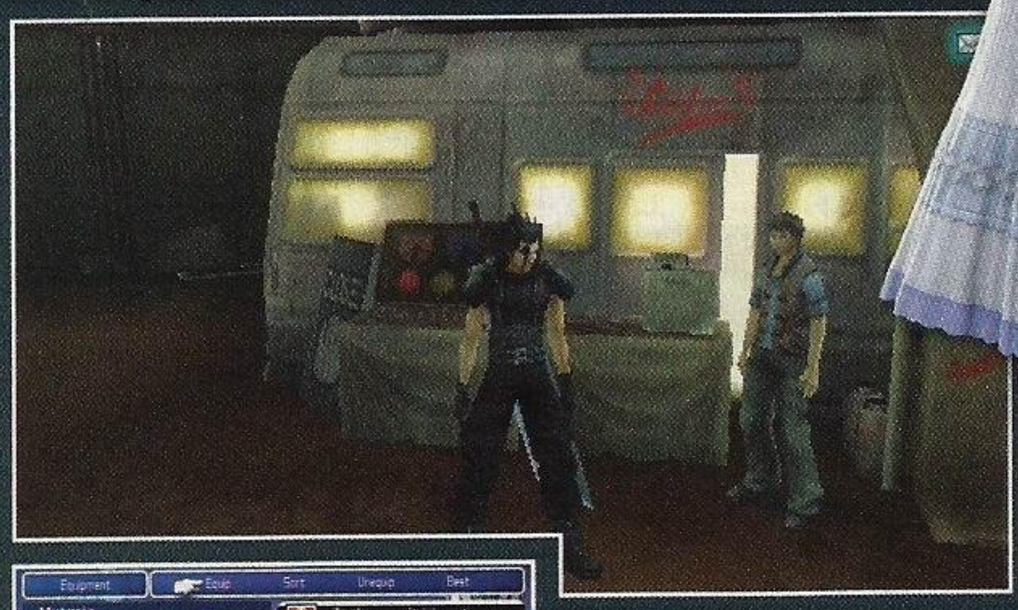
JUŻ GRANE!

INFO
DEVELOPER: SQUARE ENIX
WYDAWCA: SQUARE ENIX
TERMIN: CZERWIEC 2008
KONSOLA: PSP

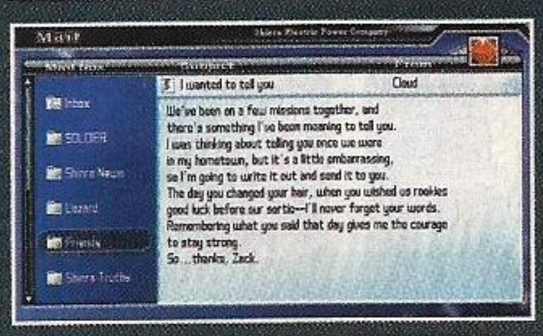
Chciałem zacząć jakoś wzniośle, wierszami, poematami, hymnami i wszystkim tym, co kojarzyć się może z wartościami, ale odpuściłem. Każdy ma przecież swoje własne wspomnienia, tak samo, jak każdy sam wie, co jest w życiu ważne. Napomknę tylko, że siódma część Final Fantasy należy do grona tych gier, które postawić można obok największych dzieł kultury i że oto posiadacze PSP mogą sprawdzić, co wydarzyło się przed przygodami najemnika Clouda Strife'a. Crisis Core wchodzi w skład kompilacji wydanej z okazji dziesiątej rocznicy pojawienia się na rynku Final Fantasy VII. Z pełną odpowiedzialnością zdradzę Wam już teraz: jest najlepszym pomnikiem, jaki został wystawiony kultowej „siódemce".



☐ Menu podczas walki jest czytelne i intuicyjne. Większości ataków fizycznych wroga można unikać (kwadrat). Warto uważać na punkty zdrowia i AP odpowiedzialne za blok. Zwłaszcza, gdy przeciwnik jest wymagający.



☐ Zmysłowa Aeris ma ciepły głos i często się uśmiecha. Fani oryginalnej siódemki będą się zachwycać samą jej obecnością.



☐ Na ciemnoniebieskim tle rozmieszczone są wszelkie informacje, od misji pobocznych dostępnych z punktów zapisu, przez przedmioty, ekwipunek, a na poczcie elektronicznej kończąc. Obszerny tutorial odpowiada na większość pytań. Jest Materia!

O ZACKU WRÓŻCE

Jakoś nie widzę, żeby gra z Final Fantasy w tytule mogła być czymś innym, niż RPG. Bez obaw, system rozgrywki jest szalenie przestępny, pomysłowy oraz dopracowany i stanowi jeden z największych plusów tej pozycji. Ale może od początku.

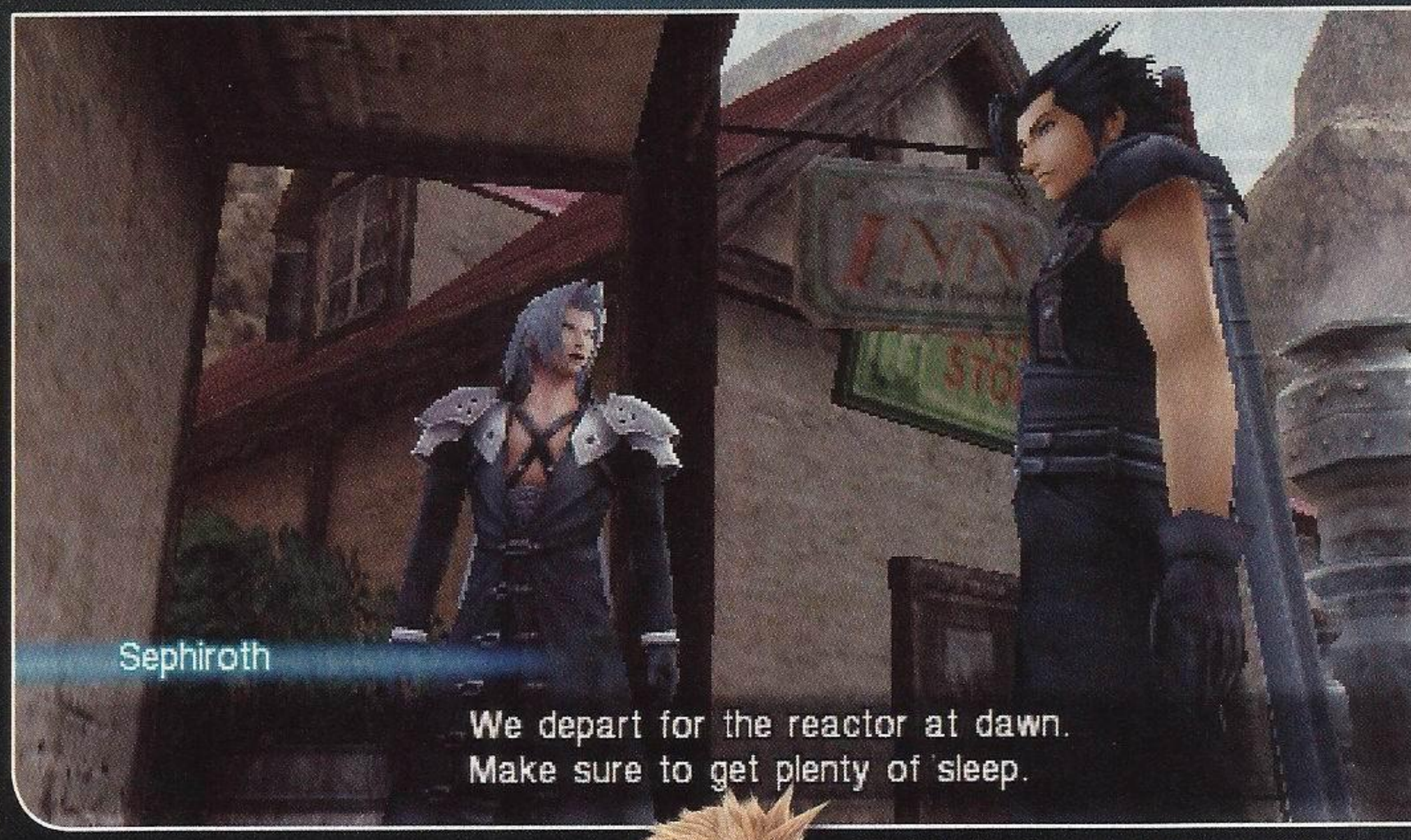
Zack Fairy znany jest graczom jako kumpel z wojska głównego bohatera FFVII. Panowie tak samo się czesali i nawet broń mieli podobną. Teraz to Zack odgrywa pierwsze skrzypce i wypada bardzo sympatycznie, wiarygodnie. Już kilka pierwszych chwil w jego towarzystwie utwierdziło mnie w przekonaniu, że na pewno nie będzie nudno, czy przewidywalnie. Chłopaka roznosi energia, jest strasznie ambitny, ma jednak zasady. Jest też bardzo dobrze wyszkolony, sprawny i silny. Wstępuje do jednostki specjalnej SOLDIER, chcąc zostać bohaterem takim, jak Sephiroth, Genesis, czy Angeal. Zresztą ten ostatni staje się bliskim przyjacielem młodzieńca, jego mentorem i wzorem do naśladowania. Z oboma panami zapoznałem się podczas jednej z misji treningowej; Angeal poucza Zacka, każe nabrać rozsądku, uspokoić się. Po ćwiczeniach przychodzi czas na prawdziwą robotę. Celem jest miasteczko Wutai, które sprzeciwia się wydobywaniu przez korporację Shin-ra energii Mako. Członkowie SOLDIER pracują dla rzeczonej organizacji, więc zostają wysłani do miasta z misją przekonania jego władz do planów eksploatacji energii. Od dowództwa Zack dowiaduje się, że jeden z trzech najbardziej znanych członków jednostki – Genesis – dezerteruje i pociąga za sobą wielu niższych rangą członków SOLDIER. Podczas niemałego zamieszania Angeal znika, pojawia się za to Sephiroth i oskarża swoich dwóch przyjaciół o zdradę. Brzmieć to może trochę mało klarownie, ale to normalne, fabułę trzeba widzieć, słyszeć i... czuć. To wspaniała opowieść z wieloma wątkami, dramatami ludzi, dylematami moralnymi. Opowieść, która nie tylko zabiera gracza w cudowny świat siódmej części Final Fantasy, ale pozwala też spotkać wiele znanych postaci.

O STARYCH ZNAJOMYCH

Już sam początek, kilka chwil po odpaleniu gry, zwiastuje, że oto nadchodzi duchowy spadkobierca dzieła. Może tak: jeśli ktoś nie grał w Final Fantasy VII pewnie nie wie, czemu się tak produkuję. Moja rada: natychmiast nadrobić zaległości. Tak naprawdę tylko wtedy CC:FFVII ma odpowiedni wydźwięk. Fanom (do których się oczywiście zaliczam) zapewne miotają się po głowach setki myśli, pytań, obaw... Jednoznaczna odpowiedź jest jak najbardziej możliwa – Crisis Core to gra, na którą czekaliśmy. Muzyka jest taka sama, jak w intro sprzed lat, w filmiku brakuje jedynie kwiaciarki. Jest za to pociąg, są ewolucje, zaś akcja zaczyna się w identycznym miejscu – na peronie kolejowym. Odgłosy w menu są przeniesione żywcem z FFVII, tak samo, jak część ścieżki dźwiękowej. Fanfary po zwycięstwie, czy muzyczka podczas walki z bossami są minimalnie zmienione, ale uśmiech z twarzy nie schodzi ani na moment. Co ważne, głosy lektorów brzmią świetnie, są porządnie nagrane. Bałem się o Sephirotha, w końcu nie jest on gadułą, ale aktor podkładający jego kwestie wypadł porządnie.

Z Wutai pochodzi Yuffie. Kto to? Grać w FFVII marsz, hehe! Yuffie rzuca niezłe teksty, a gest strzepywania brudu na przeciwnika jest naprawdę

☐ Takiego skurczybyka najlepiej wziąć na dystans. Potrzebne będą wymasterowane materie magii ofensywnej i jakiś czar podnoszący parametry obronne postaci. Przy odrobinie szczęścia (ruletka DMW) walka nie będzie trwała długo, bo zakończą ją summony. Tak, potwory również wracają, a podczas egzekwowania ich flagowych ataków (Hellfire Ifrita) włączają się wstawki FMV.



zabawny. Dalej jest Ifrit, summon z piekła rodem. Następnie profesor Hojo, Aeris (zwana w wersji amerykańskiej Aerith). Swoje pięć minut ma Tifa, spotkałem Clouda... Ale są też znani przeciwnicy! Cactuar, Tonberry, szeregowi żołnierze Shin-ra, ich zwierzaki, latające roje podatne na ogień, Bombery... Zdecydowanie otoczka Crisis Core jest kolejnym gigantycznym plusem!

O SYSTEMIE

Nie ma drużyny, jest tylko Zack. Podczas eksploracji i w czasie walki ma się nad nim pełną kontrolę (krzyżak lub gałka). Gdy zwiedza się okolicę, L i R obracają kamerę, kwadrat pokazuje mapę, a trójką przenosi do menu. Gdy zaczyna się walka (większość starć to pojedynki losowe), L i R zmieniają swoją funkcję – w czasie rzeczywistym wybiera się nimi polecenia z menu. Pierwszy jest atak fizyczny, później jest kilka slotów na magię związaną z materią oraz przedmioty. Kwadrat z którymś kierunkiem to unik, a trójkąt – blok. Sterowanie nie przysparza żadnych problemów, a taki system walki zamienia każdy pojedynek w wymagający i ekscytujący spektakl.

Zack opisany jest kilkoma statystykami. HP i MP to oczywiście energia życiowa i punkty magii. AP to action points, dzięki nim można blokować i unikać. Są jeszcze SP, czyli Soldier Points, z którymi związana jest bardzo ważna sprawa, a mianowicie Digital Mind Wave. W prostych słowach: to jednoręki bandzior z obrazkami postaci z gry i liczbami determinującymi specjalne akcje wykonywane przez Zacka podczas walki. System jest całkowicie losowy. Trzy zdjęcia tej samej postaci odpalają substytut limit breaka, czyli mocnego ataku fizycznego. Ale grafiki to jedna sprawa, cyfry – druga. I tak na przykład trzy siódemki dają Zackowi kolejny poziom doświadczenia, dwie mogą uodpornić go na ataki fizyczne, a jedna – na magię. Trzy szóstki sprawiają, że każdy atak jest krytyczny, a trzy jedynki zapewniają nietykalność. Ogólnie system jest ciekawy, ale brakuje mu głębi. To los czasami decyduje o być albo nie być w walce. Ale da się z tym żyć. I doskonale bawić.

O KURDE

Główny wątek fabularny jest smakowitym kąskiem, kryje sporo niespodzianek i sekretów. W jednej z misji brałem udział w mini-grze polegającej na niszczeniu rakietowych pocisków lecących w moją stronę. Wyczucie czasu sprawiło, że obrerwałem tylko raz na dziesięć prób. A ponieważ przed chwilką zapisywałem stan, zresetowałem grę (start+select+L+R) i spróbowałem ponownie. Kwestie wypowiadane przez dowództwo były inne, gdy udało mi się zniszczyć wszystkie rakiety, a poza tym dostałem bonus w postaci kasy i przedmiotu. Ech, muszę kończyć swoje zachwyty, o reszcie najważniejszych rzeczy dowiecie się z podpisów i recenzji europejskiej wersji Crisis Core. Słowo daję, to będzie najlepsza gra dostępna na PlayStation Portable. Kupiłbym ją bez wahania, a gdybym nie miał konsoli, poszedłbym najpierw po nią. Importujcie bez wahania, albo poczekajcie do czerwca. Perełka, bez wątpienia. //**Qsh**

CRISIS CORE TO GRA, NA KTÓRĄ CZEKALIŚMY. MUZYKA JEST TAKA SAMA, JAK W INTRO SPRZED LAT, W FILMIKU BRAKUJE JEDYNIE KWIACIARKI. JEST ZA TO POCIĄG, SĄ EWOLUCJE I PERON KOLEJOWY

☐ Ludzkie oblicze tego pana nie musi przypaść do gustu jego zaciekłym przeciwnikom. Warto prześledzić relacje Sephirotha z innymi postaciami.

☐ Wstawki nie odbiegają jakością wykonania od pełnometrażowego filmu Advent Children. Bohaterowie poruszają się naturalnie, ich ciuchy również, nie mówiąc o włosach. No i na scenkach najbardziej widać ich wielkie, przepełnione pasją oczy. A Jenova ma strasznie przejmujące spojrzenie, musicie przyznać.

CHARTSY

TOP 10 NAJLEPIEJ SPRZEDAJĄCYCH SIĘ GIER NA ŚWIECIE

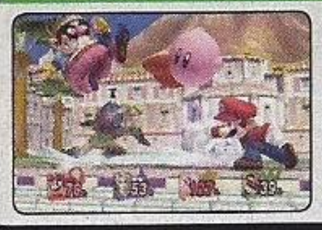
JAPONIA

1	Yakuza 3: Kenzan!	PS3	SEGA
2	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo
3	Wii Fit	Wii	Nintendo
4	Dynasty Warriors Gundam Special	PS2	Koei
5	Metroid Prime 3: Corruption	Wii	Nintendo
6	Doraemon: Nobita and the Green Giant	NDS	Namco Bandai
7	Wii Sports	Wii	Nintendo
8	Soma Bringer	NDS	Nintendo
9	Warriors Orochi	PSP	Koei
10	Everyone's General Knowledge Training	NDS	Nintendo

▶ Gra na PS3 na pierwszym miejscu? Nic dziwnego, to trzecia Yakuza. Qsh grał w demo i strasznie na nie narzekał, ale nie może być słabym tytuł, który strącił z pozycji lidera Super Smash Bros. W zestawieniu tradycyjnie brakuje Xboxa 360, ale to już nikogo nie dziwi.

USA

1	Super Smash Bros. Brawl	Wii	Nintendo
2	Army of Two	Multi	EA
3	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
4	Major League Baseball 2K8	Multi	Take 2
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
6	MLB 08: The Show	Multi	Sony
7	God of War: Chains of Olympus	PSP	Sony
8	Wii Sports	Wii	Nintendo
9	Wii Play	Wii	Nintendo
10	Rock Band	Multi	EA



▶ Nawet nie pytajcie ile kopii SSBB sprzedało się w USA. Amerykę ogarnął supersmashowy szał. Czy w Europie będzie tak samo? Wysoko uplasowało się Army of Two. Kratos nie przebił się przez multiplatformowy mur, odbijając się nawet od MLB 08 wydanego na PSP, PS2 i PS3.

UK

1	Mario & Sonic at the Olympic Games	NDS	SEGA
2	Army of Two	Multi	EA
3	Bully: Scholarship Edition	X360	Rockstar
4	Dr. Kawashima's: How Old Is Your Brain?	NDS	Nintendo
5	Call of Duty 4: Modern Warfare	Multi	Activision
6	Guitar Hero III: Legends of Rock	Multi	Activision
7	Pro Evolution Soccer 2008	Multi	Konami
8	Cooking Mama 2: Dinner With Friends	NDS	505 Games
9	FIFA 08	Multi	EA
10	MX Vs. ATV Untamed	Multi	THQ

▶ Tak jak w Stanach, również na wyspach na drugim miejscu uplasowało się Army of Two. Przesunięcie premiery wyszło grze na zdrowie. Angole niby nie lubią PSP, ale sytuacja na pewno zmieni się, gdy tylko ukaże się God of War. Udany powrót do szkoły zaliczył Rockstar.

POLSKA (Ultima)

1	God of War: Chains of Olympus	PSP	Sony
2	Grand Theft Auto IV (preorder)	Multi	Rockstar
3	God of War II (Platinium)	PS2	Sony
4	Army of Two	Multi	EA
5	Devil May Cry 4	Multi	Capcom
6	Patapon	PSP	Sony
7	Unreal Tournament 3	PS3	Midway
8	Lost Odyssey	X360	Microsoft
9	Turok	Multi	Disney
10	Singstar 80's	PS2	Sony

▶ Nie ma mocnych na potęgę Kratosa. Rządzą Chains of Olympus (preorder, ale gdy czytacie te słowa, jest już w sprzedaży) oraz dwójka na PS2. Tylko GTA IV ma coś do powiedzenia. Cieszy wysoka pozycja Pataponów. Niby niszowa gra, a jednak ją doceniliście. Podoba się?

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

GADKI O FURACH

Jak możecie przeczytać w recenzji, GT5:Prologue oferuje rozbudowany tryb sieciowy dla szesnastu śmiałków, a do tego Sony zarezerwowało sobie możliwość wypuszczania uaktualnień. Fani serii ucieszą się na wieść, że zarówno prywatne wyścigi, jak i prowadzenie rozmów stanie się możliwe tak szybko, jak się da. Tak, w dniu premiery nie będzie takiej opcji. Poczekamy.

TŁUSTE KĄSKI

Co prawda nie wiadomo jeszcze, czy MGS4 i Resistance 2 będą grami wspaniałymi (ktoś w to wątpi? – qsh), ale już teraz Konami i Sony zapewniają, że obie produkcje wypchają po brzegi płyty BR (Blu-ray). Dwuwarstwowe. MGS4 i Resi 2 zajmują po pięćdziesiąt... gigabajtów. Możliwe, że to tylko chwyt reklamowy, ale w końcu jest rok 2008 i nikogo nie powinno dziwić, że gigantyczne gry potrzebują dużo miejsca na płycie. Nie każdy potrafi zmieścić GTA4 na ośmiu i pół gigabajta (DVD-DL).

A ILE PALI?

Zależy, jaki ma silnik. Epic Games podało, że pracują nad Unreal Engine 4.0. Technologia powstaje jednak – tutaj totalne zaskoczenie – z myślą o konsolach następnej generacji. Nie, nie o PS3 i X360, tylko NASTĘPNEJ. Przedstawiciele firmy podali, że jeśli kolejna konsola Nintendo będzie oferowała wystarczająco dużo mocy, to również ona stanie się domem dla UT4. Dopiero potem pecety. Już nie możemy się doczekać, by zobaczyć jakieś dema techniczne. No i Unreal Tournament tworzony na silniku dedykowanym konsolom może być przepiękny.

TEORIA NINJA

Zdolne panie i nie mniej biegli w sztuce komputerowej panowie ze studia Ninja Theory, rodzice Heavenly Sword, ogłosili, że pracują nad nowym projektem, który ukaże się na PlayStation 3 i Xboxa 360.

NIE GADAMY Z NIMI

Po zakończonej wojnie formatów wiele serwisów podało, że Microsoft podjął rozmowy z przedstawicielami Sony na temat ewentualnego odtwarzacza BR do Xboxa 360. Jak się okazuje, jest to informacja wyssana z palca, a gigant z Redmond zaprzecza, jakoby miał kiedykolwiek rozmawiać z Sony na temat jakiegokolwiek napędu. Się okaże.

HIDEO DŁUBIE DALEJ

Hideo Kojima zaczął pracę nad całkowicie nowym projektem. Chodzą pogłoski, że może to być następne Zone of Enders. „MGS4 to mój ostatni MGS, chcę zakończyć tę historię". Słyszeliśmy tę bajkę wiele razy.

MARIO NASTĘPNEJ GENERACJI

http://tinyurl.com/ywgwxu – oto jak wyglądałby znany hydraulik, gdyby Nintendo poszło w stronę bardziej realistycznego designu Mariana, a Wii miało więcej mocy. Projekt jednego z fanów wywołał sporą burzę w sieci. Jak Wam się podoba? Przypomina jakiegoś menela, nie?;)

INFO
DEVELOPER: SILICON KNIGHTS
WYDAWCA: MICROSOFT
TERMIN: 2008
KONSOLA: XBOX 360

TOO HUMAN

Cybernetyczny Bóg nadciąga

Co z tego, że wciąż nie jest znana data premiery, skoro gra wygląda coraz bardziej obiecująco, a ekipa jest już na samym końcu prac nad pierwszą częścią zapowiedzianej trylogii Too Human? To jeden z najważniejszych projektów Microsoftu na rok 2008 (słyszeliśmy, że gra ma ukazać się także po polsku), więc wcale nie dziwi silna promocja i obecność ciągle nowych materiałów w mediach. Zadanie marketingowców jest o tyle ułatwione, że gra w końcu zaczęła wyglądać i ruszać się tak, jak należy się tego spodziewać po produkcji dużego kalibru.

Nordyckie mity i legendy posłużyły Silicon Knights jako inspiracja do stworzenia intrygującego świata, w którym dziać się będzie ten action-rpg. Gracz wcieli się w rolę pół-boga, pół-człowieka Baldura, który niczym Neo w Matriksie stanie po stronie ludzkości w wojnie przeciwko maszynom. Tym ostatnim przegrzały się układy i teraz szaleją. Skutecznym chłodziwem będą unikalne zdolności bohatera; na początku zabawy gracz dokona wyboru klasy i wstępnych umiejętności, zaś zdobycie najwyższego, pięćdziesiątego poziomu doświadczenia zająć może nawet sześćdziesiąt godzin! Dalszy rozwój postaci będzie możliwy po przeniesieniu jej do drugiej części gry, a ostateczne napakowanie nastąpi dopiero po premierze trzeciej. Twórcy zapewniają, że wszystkie odsłony trylogii ukażą się na X360 w niewielkich odstępach czasu.

Wielką niewiadomą wciąż pozostaje tryb kooperacji. Jakiś czas temu na łamach Neo Plus mogliście przeczytać obszerną zapowiedź gry. Nowe informacje to między innymi oryginalny system zbierania przedmiotów; automatycznie kompletuje on najcenniejsze znaleziska, dobiera zbroje według wskazanych kryteriów i sugeruje, co sprzedać, a co ewentualnie wyrzucić.

Gra weszła w ostatnią fazę testów. Jest wielka, obszerna, długa i wyzywająca, nie może więc być sprawdzona po łebkach. Ostatnie szlify sprawią, że akcja nabierze tempa, ciosy siły, a przeciwnicy wyrazu. Zapowiada się doprawdy nieźle. Czekamy dalej, przybywaj Baldurze! ■■

PS2 PS3 PSP XBOX360 GBA NINTENDODS WII

KONSOLE GRY AKCESORIA

SKUP SPRZEDAŻ WYMIANA SERWIS RATY

229 zł

grand theft easter

MADGAMES CITY

FULL OFERTA WWW I TEL

CZYNNE
PON.-PT. 10-18
SOB.- 10-14

AL.NIEPODLEGŁOŚCI 177 02-555 WARSZAWA

TEL KOM. 0 503 624 692

TEL/FAX (022) 498 99 93

MAD GAMES

WWW.MADGAMES.PL

INFO
DEVELOPER: NAMCO
WYDAWCA: UBISOFT
TERMIN: LATO 2008
KONSOLA: PS3, X360

SOULCALIBUR IV

Legenda o duszach i mieczach

□ Gość zbudowany z lawy i kawałków skały walczący z panną o wielkich, kształtnych oczach, ubraną w prześwitującą, zwiewną sukienkę… Czy ona nie nosi okularów? Tak, dobrze widzicie. Nie nosi.

□ Cervantes fachowo zdziadział i z okiem na czapce prezentuje się ubergroźnie. Poniżej – Amy z kapitalną fryzurą; wprost idealną do walki. No co. Lans to lans.

Rozpocząć jakikolwiek tekst o znamienitej serii Soul Calibur bez tego słynnego hasła, to jak rozpocząć małżeństwo bez „tak” w urzędzie czy przed ołtarzem. Legenda nie umiera nigdy. Legenda o wojownikach biorących udział w bojach na k.o. i ring out, o tych śmiałkach, którzy całe swe życie poświęcili na samodoskonalenie, by nie zawieść w decydującym starciu o prawo posiadania miecza wszystkich mieczów żywiącego się ludzkimi duszami – Soul Edge lub ostrza wszystkich ostrzy – Soul Calibura, który ma moc, by zniszczyć demoniczną broń.

CHARAKTERY

Ach, z Soul Calibur postacie… Jak wy pięknie wyglądacie! – chciałoby się zakrzyknąć na cześć projektantów ciekawych i charyzmatycznych bohaterek i bohaterów. Część jest znana od pierwszej części, część zmieniała się z biegiem lat. Warto przypomnieć też o trzech gościach w serii, którzy zawitali na PS2, GC i Xboksie wraz z trzecią odsłoną. Byli to kolejno Heihachi Mishima – dziadek wszystkich z Tekkena, Link z Legend of Zelda i Spawn – bohater komiksów kultowego Todda McFarlane'a. Grało się nimi świetnie, ale nie zagrzali miejsca w serii na długo, choćby dlatego, że niemożliwe było pojedynkowanie się nimi na turniejach rozgrywanych przeważnie na jednej z konsol. Prawdopodobnie identyczny los spotka dwóch panów, których udział w Soulcalibur IV wywołał sporą burzę wśród fanów. Na styczniowym CES twórcy wyjawili, że podpisana umowa partnerska z LucasArts pozwoliła im na wrzucenie do

□ Hildegarde von Krone jest ulubioną postacią Katsutoshiego Sasaki. Nie dość, że śmiercionośne techniki wyprowadzi nią każdy, kto chwyci za joypad choćby pierwszy raz, to na dodatek jest ona wyraźnie inna, niż pozostałe wojowniczki. W zasadzie można powiedzieć, że jest jedyną, której strój w jakiś sposób przygotowany jest na kontakt z ostrym jak brzytwa żelastwem. Ale to nie tylko zaleta. Dzięki tak szczelnemu pancerzowi nie dane będzie podziwianie jej wdzięków. No, chyba, że ich nie ma.

JAK MODELKA Gdzie można wyrwać takie wymyślne ciuszki? Do głowy przychodzi jedynie jakaś cepelia, tudzież inny sklep z pamiątkami w skansenie. Ongiś takie szaty były normą. Teraz zarówno one, jak i takie słownictwo wymiera śmiercią naturalną. Ongiś...

MA STYL Żeby śmigać tak, jak Kilik trzeba rzetelnie trenować od chwili poczęcia. My na przykład trenujemy pisanie tekstów i ubieranie ich w ładniejsze i ładniejsze szatki, na oglądanych przez Was stronach.

□ Przypowieść głosi, że Soul Edge został znaleziony przez człowieka kierowanego chęcią zjednoczenia swojego państwa i marzeniami o jego bezpieczeństwie. Dzięki temu został koronowany, jednak nie wszyscy byli przychylni jego rządom. Najbardziej przeciwstawiał się najstarszy z jego synów, który wykradł miecz i tym samym zainicjował krwawy rozłam w królestwie. Chodniki spłynęły posoką niewinnych ofiar. Popełnione mieczem morderstwa zamieniły zwyczajny kawałek metalu w bestię żądną dalszych ofiar – Soul Edge. Po tych dramatycznych wydarzeniach, król postanowił poświęcić resztę swojego życia na wykucie miecza przewyższającego piekielne ostrze. W procesie tym musiał ponieść najwyższą cenę – ostatnim tchnieniem nadał mu kształt. Tak powstał Soul Calibur, który miał zniszczyć demoniczną broń. Losy dwóch mieczy znane są raczej wąskiemu gronu fanów.

gry Mistrza Yody i Dartha Vadera. Fani Gwiezdnych Wojen powinni właśnie zaklaskać uszami i z wrażenia oblizać brwi, ponieważ ich ulubione postacie jeszcze nigdy nie miały zaszczytu wystąpić w tak udanej produkcji. Trzeba od razu dodać, że obaj prezentują się bardzo okazale, są niemal żywcem przeniesieni z ekranów kinowych. No i oczywiście jedna sprawa – Ciemna Strona Mocy zagości tylko na PlayStation 3, a Jasna – na Xboksie 360. Szanse na zmierzenie się Yody z Vaderem w bezpośrednim pojedynku są jak jeden do tryliarda. Wracając jednak do głównych aktorów – jest dobrze. Zapewniono, że nie zabraknie nikogo z czołówki. Zabójcza Taki, filigranowa Kira, młodziutka Sophitia, maksymalnie wyuzdana Ivy, honorowy Mitsurugi, demoniczny Nightmare, natchniony Siegfried, szarmancki Raphael, wykręcony Voldo i gigantyczny Astaroth – będą na pewno, bez nich żaden Soul obejść się nie może.

Spore zainteresowanie wywołuje też zupełnie nowa panna ochrzczona niemieckim imieniem Hilde. Nie wiadomo o niej zbyt dużo, ale na pierwszy rzut oka kojarzyć się może z pewną średniowieczną dziewicą z Orleanu. W oficjalnym zwiastunie odwołuje się do Boga i krzyża. Producent Katsutoshi Sasaki mówi, że Hilda jest jego ulubienicą, gdyż jest zupełnie inna, niż dotychczasowe babki. Po pierwsze, wyposażona jest w dwie bronie – długą pikę i krótki miecz. Sterowanie nią jest ponoć bardzo łatwe i daje efekty nawet w rękach mniej doświadczonego gracza. Poza tym – w odróżnieniu od pozostałych kobiet – jest w pełnej zbroi. Materiału z kreacji Ivy nie starczyłoby pewnie na chustkę do nosa, a Hilde dla kontrastu odsłania tylko czubek nosa. Miła odskocznia, nie? Nie. Może alternatywny strój odsłoni nieco skrywanych wdzięków.

CIEMNA STRONA MOCY ZAGOŚCI TYLKO NA PLAYSTATION 3, A JASNA – NA XBOKSIE 360. SZANSE NA BEZPOŚREDNIE STARCIE VADERA Z YODĄ SĄ JAK JEDEN DO TRYLIARDA

POZIOM PIONU

System walki w SC opiera się w głównej mierze na czterech przyciskach. Jest więc atak pionowy, atak poziomy, kopnięcie i blok. Jak łatwo policzyć, każda postać ma trzy ciosy. W sukurs przychodzą kombinacje przycisków z kierunkami, co powiększa pulę do kilkudziesięciu technik ofensywnych, chwytów i akcji nastawionych na obronę. Wśród tych ostatnich na pewno bryluje tzw. Guard Impact. Jest to ryzykowna akcja wykonywana przez wciśnięcie bloku i kierunku „do przodu" w tym ułamku sekundy, w którym atak przeciwnika ma dosięgnąć celu. Idealnie wykonana technika owocuje znaczącą przewagą, czyli możliwością wykonania własnego ciosu. Oczywiście tak prosta zależność spowodowałaby, że wszyscy grający staliby i próbowali swojego szczęścia broniąc. Wymianę Guard Impact można kontynuować, aż któryś z zawodników trzymających pad się pomyli. GI ma przejść kilka usprawnień, by sprawiał jak najwięcej satysfakcji.

Swobodne poruszanie się po arenie jest drugim sztandarowym znakiem rozpoznawczym serii. 8-Way Run pozwala na dowolne przemieszczanie się postaci po całej planszy, co jest niezmiernie istotne w sytuacjach (dosłownie) „na krawędzi". Jednym ze sposobów wygra-

□ V kontra V. Jeżeli ślepego szaleńca kontrolowałby Grabarz, a ktokolwiek z reszty ekipy N+ wywijałby laserowym mieczem, to raczej nie uświadczylibyśmy takiego widoku. Grabarz to prawdziwy mistrz Soulcalibura, wielokrotnie się o tym boleśnie przekonywaliśmy. A zwłaszcza Banan i jego Siegfried.

nia pojedynku pozostaje Ring Out, czyli lądowanie jednej z walczących postaci poza terenem zmagań. Gdyby nie 8-Way Run, wyjście z opresji graniczyłoby z cudem, a tak jest tylko trudne. Zaznajomieni z SC wiedzą też, że z biegu w ośmiu kierunkach (ale nie naraz) wyprowadzanych jest wiele ciosów, najczęściej o dużym priorytecie.

Plotki głoszą, że znane wszystkim banalne pozbawienie przeciwnika energii czy wyrzucenie go z ringu to podobno jednak nie wszystkie sposoby na wygranie starcia. Jednak zapytany o ciosy, które zabijają od ręki, Katsutoshi Sasaki tylko tajemniczo się uśmiechnął...

□ Vader prezentuje się, jak zawsze, megaszacunkowo. Za to Yoda... Cóż, przypomina, niestety, Gona z Tekkena. Oby nie walił z bańki po kostkach.

ARENA ONLINE

Dotychczasowe dokonania Namco w kwestii plansz zasługują na szczere oklaski. Miejscówki zawsze są bardzo klimatyczne i świetnie zaprojektowane. Czwarta część nie zmieni w tej materii aż tak wiele, ale zawrze kilka naturalnych ulepszeń. Najważniejszym z nich jest to, że teraz na arenach występują zniszczalne obiekty. Przeróżne posągi, kruche ściany, wazy i tym podobne bzdety mają dodatkowo spotęgować i tak już przecież ogromną widowiskowość pojedynków. Inspirowane Virtua Fighter stopniowe pozbywanie się ogrodzenia poprzez uderzanie w nie ciałem przeciwnika również się tutaj znajdzie. Plansze mają być większe, ale liczymy na to, że pojawią się też remake'i klasycznych aren z poprzednich części.

Z wielkiej czwórki bijatyk tylko SC nie ogłaszało jeszcze online. Teraz już jest jasne i pewne, że potyczki online zagoszczą w czwartej odsłonie. Sasaki mówi, że w sieci lagi są pewne, ale skrypty wyszukiwania najlepszych przeciwników powinny je możliwie niwelować. Tablice rankingowe to też standard, tak samo, jak wrzucanie powtórek najlepszych walk. Nowością okaże się pewnie handel stworzonymi postaciami, które trafią na aukcje internetowe. Warto pamiętać, że teraz tworząc postać wypada zwrócić uwagę na zakładaną zbroję i wtykaną w dłoń oręż, ponieważ będzie to decydowało o jej zdolnościach bojowych.

FIGHT & LOOK!

Grywalna wersja rozwiewa wiele wątpliwości. Przede wszystkim to wciąż stary, dobry Soul Calibur z niesamowicie efektownymi wymianami ciosów. Graficznie to obecnie najpiękniejsza bijatyka, jaka jest w produkcji. Na twarzach walczących rysują

□ Co z tego, że na screenie toczy się pojedynek, skoro jeszcze wyżej widnieje art tak soczysty, że wątpliwe jest, czy ktokolwiek przeczytał jakikolwiek tekst na tej stronie...

się przekonująco wyglądające grymasy, włosy powiewają realistycznie opadając na ramiona. Przeróżne ozdoby, sznureczki, wisiorki, zapięcia, klamry i inne drobiazgi widoczne są gołym okiem, a kamera robi zbliżenia, by jeszcze lepiej nam ten przepych pokazać. Zagwarantowane mamy 720p i sześćdziesiąt klatek animacji na sekundę. Wspomniany Mistrz Yoda prezentuje się doskonale i wcale nie gorzej, niż model 3D z filmu.

W razie jakichś potknięć, autorzy w każdej chwili mogą poprawić ewentualne niedociągnięcia poprzez łatkę ściąganą z sieci, choć trochę niepokojące, że dożyliśmy czasów, w których twórcy gier się z takim czymś ochoczo anonsują.

Bijatyki mają się nienajlepiej. Może sytuacja poprawiłaby się, gdyby wrzucić do nich widok z oczu? Nie, to raczej nienajlepszy pomysł. Ciekawe, czy nadchodzący Tekken i Soul Calibur poprawią kondycję gatunku. Może właśnie tryb online jest tym, co powstrzymuje mordobicia przed ponownym przejęciem tronu króla gier multiplayerowych? Czy legenda, która nie umiera nigdy, zmieni coś na rynku? Trzymajmy za to kciuki. ■■

GBA SP BRIGHTER 359,-

NINTENDO DS LITE 539,-

PSP SLIM&LITE 649,-

PS2 SLIM 47.-

WII 959,-

PS3 1449,-

XBOX 360 ELITE 1699,-

XBOX 360 PREMIUM HDMI 1219,-

XBOX 360 ARCADE 999,-

199,- 199,- 239,- tel. 199,-

219,- 219,- tel. 199,-

199,-

219,-

229,-

219,-

tel.

PSP i NDS

od 89,-

duży wybór gier

WYSYŁKA W 24h

extra cena

189,- 189,- 169

189,-

tel.

189,-

tel.

189,-

ŻENADA! Gość ma wielki BADASS JAJEC!!..

..a my takie fiu bździu wydmuszki w paski..

NOWOŚĆ WII ZAPPER + LINK'S CROSSBOW TRAINING 149,-

149,- 189,- 149,- 199,- 199,- 209,- 219,- tel. 199,- 199,- 189,-

ELECTRONICDREAMS

Adres: JANA PAWŁA II 61, lokal 244, 1p. 01-031 Warszawa
Tel: (022) 636 51 14 Kom: 509 533 693 Serwis: 509 533 679
E-mail: electronicdreams@op.pl www.electronicdreams.pl

WYSYŁKA, RATY, HURT, DETAL
PROFESJONALNY SERWIS, DROBNE USTERKI NAPRAWIAMY OD RĘKI
SKUP, SPRZEDAŻ, WYMIANA GIER, ODTWARZACZE MP3
MOŻLIWOŚĆ NEGOCJACJI CEN
NAJWIEKSZY WYBÓR GIER I AKCESORII DO WSZYSTKICH KONSOL

ZAPRASZAMY HURTOWYCH ODBIORCÓW Z CAŁEJ POLSKI

NA HORYZONCIE

nADCIĄGA wIĘCEJ gIER nIŻ jESTEŚCIE w sTANIE oGRAĆ

THE INCREDIBLE HULK

Konsola: **PSP, PS2, PS3, X360, Wii, DS**
Wydawca: **SEGA**
Developer: **Edge of Reality**

Niesamowity Hulk to drugi film o porażonym słuszną dawką radioaktywnych substancji naukowcu, który na skutek rzeczonego porażenia w momentach irytacji zamienia się w zielonego pudziana wysokiego na trzy metry. Miesiąc przed premierą filmu na ekrany telewizorów trafi grywalna wersja poczynań milusiego jegomościa w wielkim mieście. Nowy Jork stanie się areną walki dobrego Hulka ze złymi mutantami, wojskiem i ludnością cywilną. Ta ostatnia najpewniej oberwie najmocniej. SEGA głośno chwali studio Edge of Reality, któremu udać się ma sztuka wiernego przeniesienia realiów filmu na ekrany telewizorów. Całkowicie zniszczalne otoczenie i możliwość używania jego elementów do walki były już w poprzedniej grze, ale nie na taką skalę. Tak samo, jak wskaźnik wściekłości. Napełniony do końca pozwoli Hulkowi podnosić naprawdę wielkie obiekty i ciskać nimi na duże odległości, niczym Agata Wróbel. ■■

FERRARI CHALLENGE TROFEO PIRELLI

Konsola: **PS3, PS2, PSP, DS, WII**
Wydawca: **System 3**
Developer: **Eutechnyx**

Stajnia Czarnego Rumaka woła ponoć wielkie pieniądze za licencję swoich aut. Ma ją Forza, ma PGR, ostatnio nawet seria Gran Turismo. Ale to i tak nic. Przed ośmioma laty na konsoli Dreamcast (prosto z automatu) pojawiła się gra F355 Challenge. Symulator tylko jednego modelu Ferrari zyskał miano kultowego. Duchowy spadkobierca zmierza na znacznie większą liczbę konsol, a także zaoferuje zdecydowanie więcej samochodów. Gama modeli od lat sześćdziesiątych, aż po projekty ledwo co obmyślone przez designerów to wielki plus dla fanów włoskiej legendy. Model jazdy, któremu wedle zapowiedzi bliżej jest do symulacji, niż do zręcznościówki – również. Zmienne warunki pogodowe na wielu znanych trasach, dynamiczna sztuczna inteligencja, tryb online dla szesnastu śmiałków i pieczołowicie wymodelowane sylwetki fur to kolejne plusy. Warto czekać, choć renoma (a raczej jej brak) developera budzi pewien niepokój... ■■

BATTLESTATIONS: PACIFIC

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Eidos Interactive**
Developer: **Eidos Interactive**

Według pewnych źródeł, groźba ataku na Perłowy Port (znany bardziej jako Pearl Harbour) była nie tylko znana rządowi Stanów Zjednoczonych, ale została też rozmyślnie zignorowana, o czym świadczyć może wyprowadzenie z portu nowoczesnych lotniskowców, a zostawienie w nim przestarzałych pancerników. Nowa gra Eidos pozwoli przyjrzeć się tej sprawie z dwóch perspektyw. Jako członek sił zbrojnych Japonii lub Stanów Zjednoczonych gracz prześledzi wszystkie najważniejsze bitwy powietrzne, które miały miejsce nad Pacyfikiem w okresie Drugiej Wojny Światowej. Szeroki wachlarz maszyn z tamtych czasów, mnóstwo uzbrojenia, tryby dla kilku graczy i przystępniejsze mechanizmy zapewnić mają dużo zabawy. Zróżnicowane misje zadbają, by gracz nie nudził się po kilku minutach. Eskorta, nocne loty, czy bombardowania to tylko niektóre z nich. Data premiery na razie pozostaje nieznana. ■■

LOST PLANET COLONIES

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Capcom**
Developer: **Capcom**

Recykling jest chwalebny. Ale co za dużo, to i świnia nie zeżre. Lost Planet to doskonała gra, która zadebiutowała na X360, trafiła na PC, później na PS3, dorobiła się po drodze masy dodatków. Teraz zatacza pełny okrąg (360 stopni...) i trafia z powrotem na konsolę Microsoftu, udoskonalona, uzupełniona o brakujące elementy i nafaszerowana całkowicie nowymi bajerami. W Colonies będą cztery dodatkowe mapy, nowe modele postaci, misje do zagrania jako Luka, sporo zabawek do anihilacji wrogów. Cieszyć się wypada na wieść o tym, że grający na konsoli będą mogli strzelać do „blacharzy". Nas jednak i tak najbardziej kręci tryb, w którym jeden gracz kieruje wielkim robalem, a pozostali muszą go załatwić, jak bossa w kampanii. Poza tym pojawią się tryby podobne do łapania flagi i przejmowania wrogich fortyfikacji oraz widok FPP i znad ramienia postaci, jak w RE4. Cena: połowa nowej gry. ■■

SECRET AGENT CLANK

Konsola: **PSP**
Wydawca: **Sony**
Developer: **High Impact Games**

Metalowy kolega futrzastego Lombaxa dostanie swoją grę. Mowa oczywiście o Clanku, wiernym towarzyszu Ratcheta. Bohaterowie znani z serii Ratchet and Clank zostali wrobieni w zbrodnię, której nie popełnili i teraz ten mniejszy musi udowodnić ich niewinność. Jak nietrudno się domyślić, robot będzie skakał, strzelał i brał udział w mini-grach, wszystko po to, by dowieść swojej szlachetności. Kolegi oczywiście też. Kamera umieszczona za plecami postaci bacznie pokazuje jej płynne ruchy. Autocelowanie pomaga namierzyć wrogów, a bogaty arsenał broni zachęca do eksterminacji wrogów. Agent Clank (a w zasadzie gracz) będzie musiał też wykazać się poczuciem rytmu w mini-grach polegających na przemknięciu pod kamerami czy włamaniu się do systemu obronnego wroga. Właściciele R&C: Size Metters dostaną jakieś bonusy. Sprawdzimy, mamy nadzieję, jeszcze przed wakacjami. ■■

GUILTY GEAR 2 OVERTURE

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Aksys System**
Developer: **ARC System Works**

Najbardziej poschizowana z dwuwymiarowych bijatyk doczeka się wstąpienia w wymiar trzeci, ale nie będzie konkurować z Tekkenem czy Dead or Alive, a raczej z Dynasty Warriors albo inną masową wyrzynką. W GG2O gracz wcieli się w jedną z flagowych postaci serii i wytnie w pień całe armie wrogiego mięsa armatniego, by na końcu misji stanąć oko w oko ze zwyrodniałym szeryfem. Nie zabraknie znanych postaci i ich ataków. I tak mała dziewczynka okłada przeciwników kotwicą, a modny ziomek strzela z warkocza. Na pierwszych screenach gra prezentuje się przeciętnie, ale już dynamiczny materiał filmowy od producenta zachwyca intensywnością walki i spektakularnymi efektami specjalnymi. Warto mieć GG2O na uwadze, chociażby ze względu na dobre imię serii. Należycie zapowiada się tryb online dla nawet czterech śmiałków. Staną naprzeciwko siebie, albo połączą siły w kooperacji. Jakoś jesienią. ■■

DUNGEON HERO

Konsola: **Xbox 360**
Wydawca: **Gamecock**
Developer: **Firefly Studios**

Lubimy, gdy twórcy gier mają wysoki współczynnik autoironii? Oczywiście, że lubimy. Tym przychylniej patrzymy na – niestety bardzo odległą w czasie – premierę nowej gry studia FireFly. Panowie i panie mają prawie rok, by dopracować tego klasycznego erpega. Rolą gracza, jak to zwykle bywa, będzie wycięcie każdego żywego goblina, jakiego spotka on na swojej drodze. Halo! Autoironia! A, faktycznie. Otóż część stworków jest przychylna postaci gracza, dzięki czemu możliwe stanie się poznanie zwyczajów panujących w siedliskach zazwyczaj wrogiego pomiotu. Osady trolli czy wioski ogrów tętnią życiem, dopóki nie atakuje ich wrogo nastawiona nacja zwana Czerwonym Okiem. Właśnie przed nimi należy obronić zielone łby goblinów. Widok z góry, masa broni do znalezienia i drzewko umiejętności do wyuczenia podczas nocnego lochów zwiedzania – to standard, ale jakże zaniedbywany na konsolach. ■■

DON KING PRESENTS: PRIZEFIGHTER

Konsola: **X360, Wii, DS**
Wydawca: **2K Games**
Developer: **Venom Games**

Znany ze swej oryginalnej fryzury (i licznych konfliktów z prawem przy okazji) promotor bokserski Don King objął patronat nad grą traktującą o tym szlachetnym sporcie walki. Jak przyznaje, jeszcze nigdy nie widział, żeby coś tak bardzo emanowało atmosferą boksu, jak gra firmowana jego nazwiskiem. Oczywiście traktować to należy jak marketingowy bełkot gościa, który o grach nie wie nic, ale znajomości tematu walki w ringu zarzucić mu nie można. Prizefighter zapewnić ma niesamowite emocje, rozbudowany tryb kariery z chwytającą za serce historią pełną zaskakujących momentów, krwi i woli walki. My tu w redakcji jesteśmy zdania, że jeśli panowie z 2K nie wykupili patentu na walkę za pomocą gałek (na X360), a walka na Wii będzie losowa, jak boks z Wii Sports, to może być przeciętnie. Nie pomoże ładna grafika, nie pomogą słowa Dona. Premiera niebawem, poczekajcie więc na recenzję. ■■

SUPER SMASH BROS. BRAWL

Mario, Snake, Link i Sonic w zdumiewającej bijatyce Nintendo!

Ustalmy najpierw kilka faktów, których powinniście być świadomi. Seria Super Smash Bros., debiutująca na N64, to fenomen wśród gier video. Część na GCN, z podtytułem Melee, przekroczyła bajeczną liczbę sześciu milionów sprzedanych kopii (kupił ją niemal co trzeci posiadacz Kostki!), a turnieje w USA były organizowane przez cały żywot konsoli. Ekstazę towarzyszącą amerykańskiej premierze Brawl można bez większej przesady porównać z tą, która była udziałem HALO 3. Kiedy piszę te słowa, znamy pierwsze wyniki sprzedaży i są one porażające. W ciągu tygodnia nabywców znalazło milion czterysta tysięcy płyt, co jest największym sukcesem w historii Nintendo of America! Jak ktoś sprytnie policzył, gra rozchodziła się w tempie dwóch sztuk na sekundę. Zadaję sobie od dawna pytanie, na czym polega fenomen serii. I po pierwszym, kilkugodzinnym kontakcie z amerykańską wersją gry wciąż nie znam satysfakcjonującej odpowiedzi. Mimo to kilka wstępnych opinii zdążyłem sobie już wyrobić.

W CIĄGU TYGODNIA SPRZEDANO MILION CZTERYSTA TYSIĘCY SSBB, CO JEST NAJWIĘKSZYM SUKCESEM W HISTORII NINTENDO USA!

Nie odkryję Ameryki pisząc, że SSBB to gra nastawiona przede wszystkim na rozgrywkę multiplayerową. Kiedy na arenie spotyka się czwórka postaci, by skopać sobie tyłki, najlepiej by każda z nich była sterowana przez żywego gracza. Na pierwszy rzut zabawa polega na obłędnym mashowaniu przycisków i, w mojej skromnej opinii, drugie spojrzenie niczego nie zmienia. Dwa przyciski akcji plus pad kierunkowy nie wróżą głębokiego systemu walki, jednak z pewnych źródeł wiem, że podobno istnieją prawdziwi wymiatacze. Przyjmijmy więc na razie, że to propozycja dla wszystkich – każdy może siąść i się dobrze bawić, ale i wielogodzinne treningi nie idą na marne. Smaczku dodają pojawiające się na planszy przedmioty mogące odwrócić losy każdej potyczki. Pierwszą zasadą gry jest widowiskowość, więc ciosom towarzyszą różnokolorowe rozbłyski i wybuchy – w skrajnych momentach trudno się połapać, gdzie znajduje się postać gracza. Czasem to bawi, czasem wkurza, ale gdy przy konsoli siada czwórka kumpli, to w sumie wszystko jedno.

☐ **Na areny w SSBB składają się motywy z dotychczasowych gier Nintendo. Trasa z F-Zero, pokład statku z Metroid Prime, łąka z Pikmina – można tak jeszcze długo. Oczywiście Sonic i Snake również dostali własne plansze.**

☐ **Jeśli ponad dwadzieścia poziomów zaprojektowanych specjalnie dla Brawl nie wystarcza, zawsze możecie wrócić do tych z SSB Melee, również zawartych na płycie. Gdy i to okaże się za mało, pozostaje jeszcze edytor. Własnymi arenami można również podzielić się online.**

Nie da się jednak ukryć, że Brawl to gra ogromna pod względem zawartości i rozmachu. W końcu to pierwszy tytuł na Wii wydany na dwuwarstwowej płycie DVD (większość z Was pewnie nawet nie wiedziała, że konsola Ninty obsługuje ten sam format, co Xbox 360). Prerenderowane wstawki w trybie dla jednego gracza czy utwory najlepszych kompozytorów japońskiego rynku gier video nagrane przez orkiestrę to tylko początek, ale pokazują, ile pieniędzy Nintendo zdecydowało się włożyć w ten produkt. Do tego trzydzieści pięć maskotek z gier wielkiego 'N' i... nie tylko. Jak już pewnie wiecie, można sklepać Sonikiem tyłek milusiego Pikachu i poprawić mu Solid Snake'iem z Metal Gear Solid! Puryści zapewne właśnie obgryzają paznokcie do łokci z frustracji, ale inni uznają to za doskonały dowcip. Przychylam się do drugiej opcji.

Już teraz mogę też bezpiecznie stwierdzić, że wielką zaletą gry jest możliwość dostosowania jej do osobistych preferencji. Samo sterowanie może odbywać się przy użyciu jedynie wiilota, wiilota z podpiętym analogiem, Classic Controllera bądź joypada od GCN! Ponadto obłożenie przycisków zależy jedynie od woli gracza. W ten sposób łatwiej i taniej można skompletować zestaw kontrolerów do multiplayerowej zabawy. Da się ustawić niemal wszystko: czas rozgrywki, tło muzyczne, częstotliwość pojawiania się poszczególnych powerupów, handicap... Wszystko, by rozgrywka bawiła, a nie irytowała. Jeśli jednak nie macie trzech zapalonych graczy wśród znajomych, z pomocą przychodzi opcja online. Uczestników wciąż pozostaje na arenie czterech, z tym, że część z nich może grać na jednej konsoli. Bliżej rozgrywce poprzez Wi-Fi Connection przyjrzymy się przy okazji recenzji, gdyż w tej chwili rzetelne testy były niemożliwe.

Super Smash Bros. Brawl otrzymuje od amerykańskich i japońskich recenzentów astronomiczne noty, jednak nie jestem pewien, czy europejska publiczność podzieli ten entuzjazm. Nie ulega wątpliwości, że to gra obszerna, dopracowana i ładna, jednak niezwykle specyficzna. I ze względu na tę specyfikę, z jakimikolwiek opiniami wstrzymamy się do czasu premiery na Starym Kontynencie.

//Kaxi

☐ **Część postaci zaprojektowano od nowa (Pit z Kid Icarus), inne zaś wyjęto żywcem z oryginalnych gier (Link z Twilight Princess), co owocuje wizualnym miszmaszem.**

NEWSFLASH

CO NOWEGO W ŚWIECIE KONSOL

NINTEN'DOI ŚRODOWISKO

Greenpeace znowu pogroził palcem producentowi Wii i DS. Frakcja przyjaznych środowisku zapaleńców wystawiła największym koncernom oceny za dbanie o naturę. Prym wiedzie Sony, które zarobiło 7.3/10, lepszy niż poprzednio wynik odnotował Microsoft 4.7/10 (było 2.7). Nintendo za to niewiele robi sobie z tego hałasu wokół dziury ozonowej oraz w ogóle ochrony środowiska i dostało 0.3/10. Już widzimy jak wiecznie uśmiechnięty i pewny siebie Reggie Fils-Aime mówi, że to i tak wzrost względem 0.0/10, na które jego firma została oceniona w ostatnim raporcie. A Wy segregujecie śmieci?

TO JEST KLASYK

Jak donosi japońskie Famitsu, wiosną do PS Store trafi... Metal Gear Solid z pierwszego PlayStation! Przygody Snake'a uchodzą za jedną z najlepszych pozycji ery trzydziestu dwóch bitów, a właśnie ten Solid Snake będzie głównym bohaterem najbardziej oczekiwanej pozycji na PS3 – MGS 4. No tak, jasne. Posiadacze PSP i PS3 będą mieli okazję sprawdzić, jak to się wszystko zaczęło z Solidem, odświeżyć znajomość z Otaconem, wkurzyć się na Ocelota. Czy i kiedy produkcja trafi poza granice Japonii nie jest jasne, ale wszystkich w redakcji kciuki aż bolą od zaciskania.

PREY 2 NIE DLA PS3

Nieźle przyjęta strzelanina Prey trafiła na X360 krótko po premierze konsoli. Ze względu na brak konkurencji i niezły patent z portalami zyskała sobie grono fanów. Teraz właśnie oni dowiadują się, że kontynuacja trafi wyłącznie na X360 (i PC...). Dokładnych powodów rezygnacji z wydania wersji na PlayStation 3 brak. Szkoda, zwłaszcza w obliczu obietnic twórców o przebiciu kultowego Portal. Z motyką na słońce?

ZA TO HAZE TYLKO NA PS3

Żeby było po równo, szybka informacja prosto z Ubisoftu. W ich studiach obecnie nie trwają prace nad Haze w wersjach innych, niż na PS3. Jak widać, Sony poważnie podchodzi do kwestii wyłączności produkcji z niezależnych studiów. Ten ciekawie zapowiadający się shooter trafi na rynek podobno w czerwcu. Przekładany jest od roku, a qsh dostaje białej gorączki, żeby w końcu w to pograć.

PROKREACJA PRZEZ XBL?

Może nie bardzo, gdyż nie można zajść w ciążę na odległość większą, niż... no, nie o tym. Dwójka szczęśliwych rodziców (różnych płci) podała, że oto mija pół roku od narodzin ich córeczki. Victoria Marie Figueroa jest owocem miłości ludzi, którzy poznali się za pośrednictwem Rainbow Six: Lockdown. Dowód na to, że miłość może zakwitnąć na polu walki... A ponoć w sieci to tylko piwo i porno. Para ponoć na początku bardzo się nie lubiła. Ciekawe, czy o tym, kto wynosi śmieci, decyduje deathmatch.

VALKYRIA NA DSA

Square Enix zapowiedziało Valkyrie Profile: The Accused Ones na NDSa.

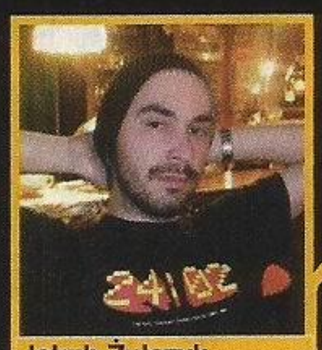
GADAJĄCE GŁOWĄ

„To trudny, dziwny czas dla developerów. Jeśli ktoś produkuje małe gierki, powiedzmy przeznaczone do sprzedaży w sieci – w porządku, są szanse dla niezależnych developerów, żeby jakoś zaistnieli. Ale jeśli chcesz konkurować z Bioware'ami czy Pandemicsami... A, zaraz, oni nie są już niezależni. Jeśli chcesz konkurować z Naughty Dog... A, zaraz. **Nie ma już zbyt wielu niezależnych developerów i nie bez powodu. Żaden wydawca nie da im wystarczającej ilości pieniędzy i czasu, by konkurowali z jego wewnętrznymi studiami.** W tym biznesie wszystko jest cykliczne – aktualnie znajdujemy się w środku cyklu, podczas którego lepiej jest być developerem wykupionym przez wydawcę. Za trzy, pięć lat wszystko może się zmienić. Zobaczymy.
Manhunt 2? To niepotrzebny, głupi, bezsensowny śmieć. Ale co tam – w ten sam sposób myślę o mnóstwie filmów, a przecież nie muszę ich oglądać, ani ich tworzyć. W tę grę też nie muszę grać. Ma swoją bazę fanów i osobiście wierzę, że nie czyni nikomu większej krzywdy, niż, powiedzmy, głupie i pełne przemocy filmy, czy idiotyczna muzyka."
– Warren Spector, twórca Deus Ex, System Shocka i Thiefa, teraz pracujący dla Disneya

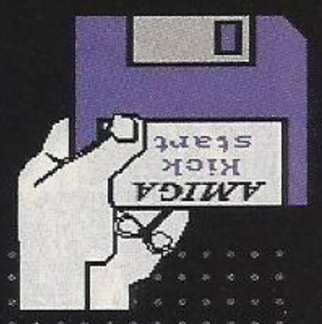
„Wszystkie badania, jakie przeprowadziliśmy, wskazują, że **hardcore'owe symulatory wyścigowe sprzedają się coraz gorzej**. Nie nazwałbym Gran Turismo symulatorem wyścigów – to raczej zabawa w kolekcjonowanie samochodów."
– Gavin Raeburn, Codemasters, twórca DiRT

„Czas, jaki mieli by zbudować olbrzymią bazę konsol, zanim uderzy PS3, już minął. Osiągnęli punkt krytyczny przy okazji Halo i udało im się zdobyć mocną pozycję w minionym roku, ale **w dalszym ciągu pod względem dynamiki sprzedaży znajdują się bardzo blisko pierwszego Xboxa.** Dla mnie to oznacza porażkę pod względem próby wyjścia poza swoją hardcore'ową bazę fanów FPSów, którzy kupili pierwszego Xboxa. Czy atakowali w ten sposób pokolenie PS2? Czy ukradli nam użytkowników? Odpowiedź brzmi: nie. Nasza tajna broń; coś, czego nie uwzględniamy w raportach, to miliony użytkowników PS2, które niebawem będą kuszone, by przesiąść się na wyposażone w Blu-ray PlayStation 3."
– Scott Steinberg, Sony Computer Entertainment America

„Świat idzie do przodu. Toshiba poszła do przodu... My też poszliśmy do przodu i **będziemy wspierać Blu-ray w sensowny dla nas sposób**."
– Steve Ballmer, Microsoft



Jakub Żulczyk



OSTATNI LEVEL

Miało być o Amigach – a zatem wspomnień kombatanta ciąg dalszy

Amiga 600, taka bez klawiatury numerycznej i z możliwością podłączenia twardego dysku, jest prawdopodobnie kobietą mojego życia. Z całym szacunkiem dla wszystkich innych. Pamiętam do dzisiaj chrzęst kopiowanych za pomocą X-Copy dyskietek, smażenie się herców po wyłączeniu monitora, komunikat Guru Meditation, gdy gra miała jakiś błąd, logówkę Psygnosis, pudła na dyskietki. Śledziu w swoim nowym komiksie, drugiej części „Na szybko spisane" kreśli równie pochwalny pean na cześć Amigi. Autor „Osiedla swoboda" jest bez wątpienia dużo bardziej zaangażowany w gry video ode mnie, ale mamy te same korzenie. I nie my jedni – na komputerach Amiga odchowała się praktycznie cała Polska graczy.

Amiga była praktycznie konsolą – komputerem w stu procentach służącym do grania, byłem w życiu w domu u jakichś piętnastu osób, które miały w domu Amigi i żadna z nich nie pokalała swojego sprzętu nawet edytorem tekstu. W ogóle nie wiem, czy takowy był na Amigę napisany. Jedyne programy, które służyły do czegokolwiek innego niż granie, to graficzny Deluxe Paint i FastTracker do robienia muzyki. Możliwości tego drugiego wydają się być opłakane przy tym, co oferuje nowoczesne oprogramowanie do robienia muzyki – dajmy na to Ableton. Jednak fakt, że powstała na nim pierwsza płyta Kalibra 44, każe się odnosić z szacunkiem do tego niepozornego programiku. Jak i do całej Amigi, która zdefiniowała moje ulubione typy gier, moją wyobraźnię, oraz, co gorsza, prawdopodobnie miała w ofercie najbardziej oryginalne pomysły na gameplay w historii.

Dzisiejszy rynek gier operuje ścisłymi gatunkami – mamy FPP, TPP, strategie, jRPG, zwykłe RPG, oraz gry, które są gatunkami same w sobie, ale doczekały się już tryliardów klonów – jak GTA, czy mniej kopiowany Metal Gear Solid. Do jakiego gatunku przyporządkowalibyście grę Transarctica od zupełnie zapomnianego już teamu Silmarils (odpowiedzialnego za niesamowitą trylogię RPG Ishar)? Transarctica była kombinacją gry ekonomicznej, strategii i przygodówki. Rzecz działa się w nowej epoce lodowcowej, z całym jej obowiązkowym sztafażem – np. mamutami. Jako gracz wcielałeś się w niej w dowódcę międzyeuropejskiego pociągu, który wyłamał się spod dyktatu wielkiej korporacji. Musiałeś doklejać do pociągu nowe wagony (armaty, karabiny, szklarnie), pilnować pieniądza, staczać pojedynki, a nad wszystkim unosił się duch większej fabuły – grę można było ukończyć w momencie znalezienia tajemnego schronu, w którym byłyby rakiety mogące rozgonić zasłaniające niebo chmury i zakończyć epokę lodowcową. Co powiedzielibyście na taką grę? Zresztą, co ja piszę? Pamiętacie Diunę? Tę pierwszą, nie Diunę 2000 – strategię czasu rzeczywistego; grę, w której przygodówka mieszała się ze strategią i symulatorem lotu ornitoptera, z oszałamiającą jak na tamte czasy grafiką. Pamiętacie Shadow of the Beast, psychodeliczną przygodówko - zręcznościówkę, z zapierającymi dech w piersiach krajobrazami w tle, które działały na wyobraźnię dużo bardziej niż wszystkie lokacje Obliviona razem wzięte?

Z GRAMI JEST JAK Z SAMOCHODAMI – TYLKO LUDZIE CHORZY NA AUTENTYCZNĄ SENTYMENTALNOŚĆ PRZESIADAJĄ SIĘ NA STARSZE MODELE

No dobra. Nie pamiętacie. Nie chcecie pamiętać. I doskonale Was rozumiem. Z grami komputerowymi jest jak z samochodami – tylko ludzie chorzy na autentyczną sentymentalność przesiadają się na starsze modele. Sam próbowałem zainstalować na swoim laptopie emulator Amigi – z grania w większość gier zrezygnowałem, gdy okazało się, że WinUAE emuluje również pięciominutowy czas oczekiwania na załadowanie się gry. Ba, sukinkot zemulował nawet nieśmiertelne guru meditation i tylko czekałem, aż matryca mojego komputera zamieni się zaraz w czternastocalowy telewizor Phillips, na którym swego czasu radośnie rąbałem w Desert Strike. Gry na Amigę, jak większość produkcji z tamtego okresu, to po prostu rozkoszne rupiecie. Możecie pograć w nie przez pięć minut, ale i tak po chwili wrócicie do Call of Duty 4. Grafika co najwyżej Was rozbawi. Powolność, mozolność i irytujący interface sprawi, że tak wybitna gra, jak Syndicate odrzuci Was po pierwszej skończonej misji. Nie przeskoczycie pewnych rzeczy – te gry były napisane tak, aby działać wolno. Po prostu – życie było wtedy znacznie wolniejsze.

Amiga jest moją serdeczną przyjaciółką do końca życia (Amiga – po hiszpańsku „przyjaciółka"), ale nasz romans się skończył. Nie wraca się do starych miłości – tylko trzyma się w głowie najpiękniejsze chwile i dba o to, aby nie przypominać sobie za bardzo kłótni. Czyli w tym przypadku dyskietek z uszkodzeniem nośnika tuż przed końcem gry czy anielskiej cierpliwości przy wgrywaniu plansz. Nie odkopujcie sentymentów. Pozwalajcie im żyć w Waszych głowach w świętym spokoju. Bo stwierdzenie „stare gry miały duszę" nie ma żadnego sensu – nie, to Wy macie duszę, albo przynajmniej coś w jej rodzaju. Coś, co pozwala Wam pamiętać te gry jako integralny element dzieciństwa. No, koniec tego smutnego filozofowania. Za miesiąc odpowiemy sobie na dużo ważniejsze i lekko prowokujące pytanie – dlaczego, tak naprawdę, większość gier video jest tak głupich? ■

Jakub Żulczyk jest pisarzem i feletonistą, a jego blog znajdziecie pod adresem: http://zulczyk.mujblog.com

10 GIER Z AMIGI, KTÓRE MIAŁY NAJWIĘKSZY WPŁYW NA BRANŻĘ GIER (według magazynu Wired)

DEFENDER OF THE CROWN
Bardzo filmowe połączenie zręcznościówki i strategii

SENSIBLE SOCCER
Prekursor gier piłkarskich – bestsellerów w Europie

SPEEDBALL 2 BRUTAL
Futurystyczny, brutalny sport zdobył miliony fanów

SYNDICATE
Niesamowita, cyberpunkowa hybryda rts'a i shootera

LEMMINGS
Gra logiczna twórcy GTA, która bawi do dziś

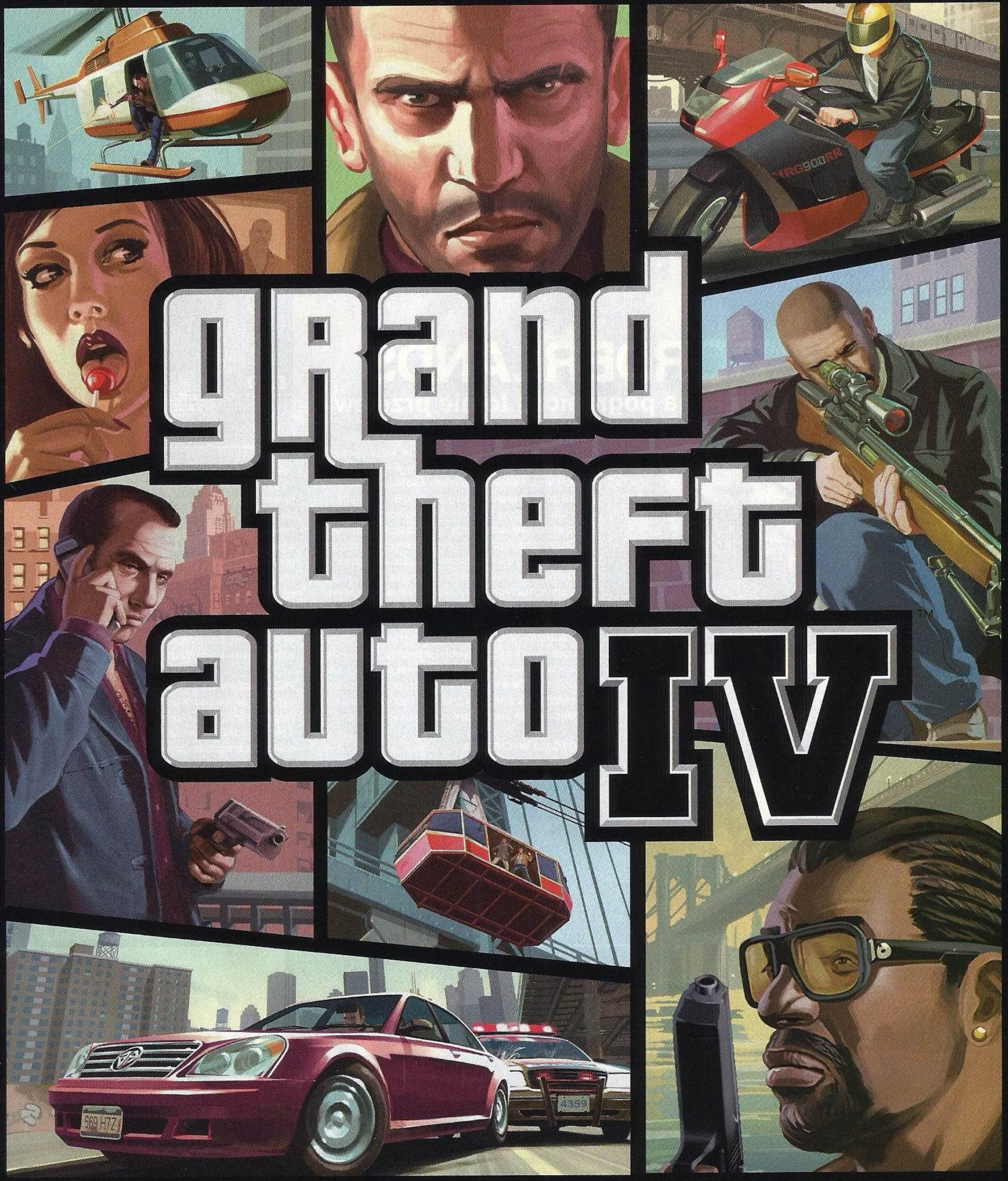
PINBALL DREAMS
DICE zbiło fortunę na swoich pinballach

CANNON FODDER
Niespotykana dawka humoru w grze wojennej

SHADOW OF THE BEAST
Gra zapamiętana dzięki rewelacyjnej grafice

ANOTHER WORLD
Pierwszy interaktywny film z francuskim zacięciem

WORMS
Od trzynastu lat zalewa nas pochód robaków



W sprzedaży 29.04.08

Zamów Edycję Specjalną już dziś na sklep.cenega.pl

18+ www.pegi.info

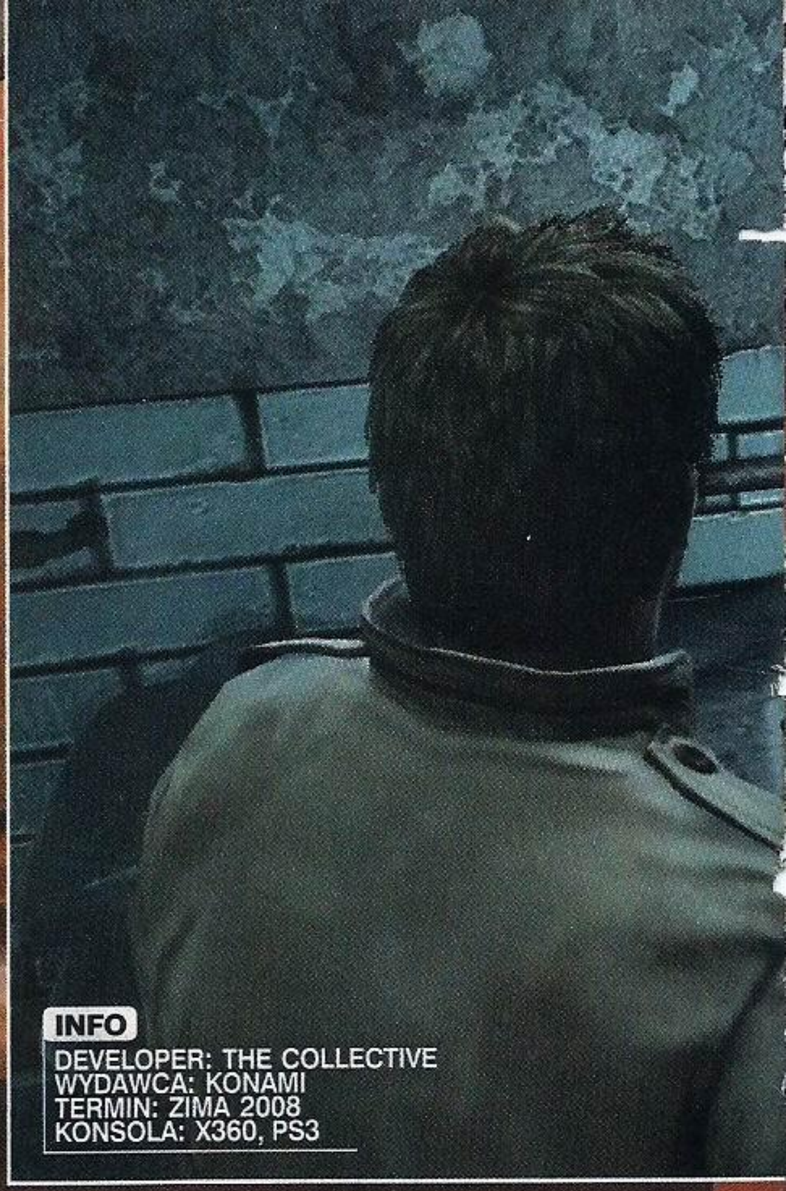
PLAYSTATION 3

XBOX 360

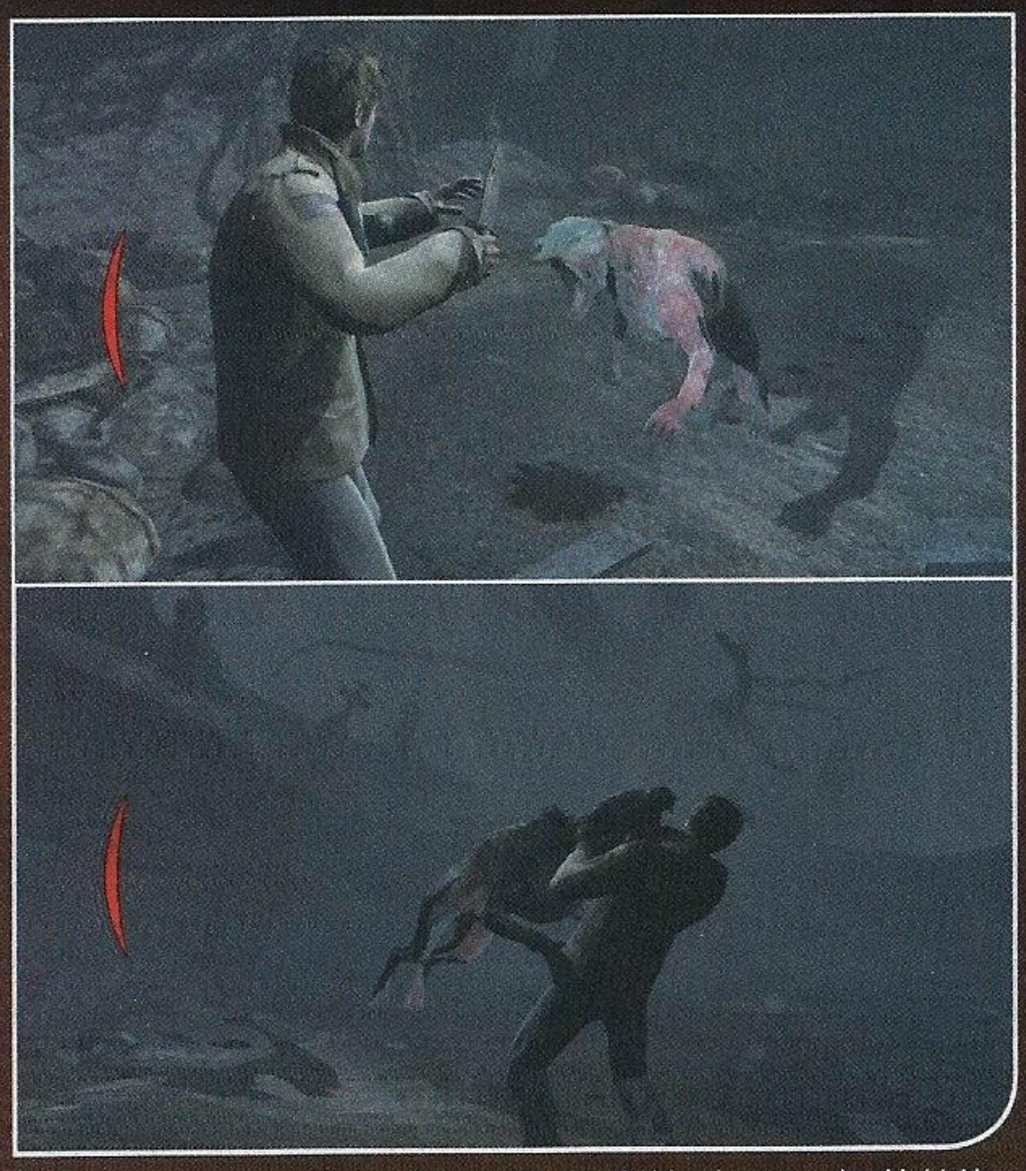
© 2007-2008 Rockstar Games, Inc. Rockstar Games, Rockstar North, the R* logo, Grand Theft Auto and the Grand Theft Auto logo are trademarks and/or registered trademarks of Take-Two Interactive Software. All rights reserved. "2" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. All other marks and trademarks are properties of their respective owners. All rights reserved. The content of this videogame is purely fictional, and is not intended to represent or depict any actual event, person, or entity, and any such similarities are purely coincidental. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame. The makers and publishers of this videogame do not in any way endorse, condone or encourage engaging in any conduct depicted in this videogame.

SILENT HILL V

Strach się bać, strach jest straszny



INFO
DEVELOPER: THE COLLECTIVE
WYDAWCA: KONAMI
TERMIN: ZIMA 2008
KONSOLA: X360, PS3



□ Nie wiemy, co złego zrobiły psy, że pojawiają się w każdym horrorze, ale widać taki już ich marny psi los mutować, a później obrywać metalowymi prętami po głowach. Za fizykę w grze odpowiada Havok, więc spodziewamy się ujrzeć jak piesek odlatuje po silnym ciosie w szczękę. A cóż to za czerwona kreska z lewej strony? Czyżby jakiś wskaźnik? Autorzy milczą jak grób. Spoko, w końcu wyjdą z niego zombiaki i przemówią.

To będzie najważniejsza ze wszystkich dotychczasowych wycieczek do najbardziej przerażającego miasta gier video. Tym razem nie zaprasza na nią japoński Team Silent, odpowiedzialny za wszystkie poprzednie części (za wyjątkiem Origins), a kalifornijskie studio The Collective. Nie można powiedzieć by mieli na swym koncie wybitne tytuły (The Da Vinci Code, Marc Ecko's Getting Up: Contents Under Pressure, Star Wars Episode III: Revenge of the Sith, Buffy The Vampire Slayer), ale być może nie wiecie, że firma połączyła się z Shiny Entertainment i wchodzi w skład największego niezależnego developera w USA – Foundation 9. Amerykanie mieli swój pomysł na Silent Hilla, więc przygotowali grywalne demo i pokazali je szefom Konami przysięgając, że znają serię doskonale i wiedzą, co zrobić, by kolejna część była najlepsza pod słońcem. Zadziałało.

W INNYM ŚWIETLE

Co tak bardzo urzekło Japończyków? Nie wiadomo, ale wskazówką może być wypowiedź Akiry Yamaoki, kompozytora, autora ścieżki dźwiękowej do wszystkich gier z serii, jedynego członka Team Silent pracującego nad SHV. W jednym z wywiadów przyznał, że przyglądano się, jak wypadłoby wprowadzenie do gry mocno nasłonecznionych miejsc, ale w końcu porzucono ten pomysł. Wydawało się, że zbyt dużo światła nie pasuje do Silenta. A jednak, The Collective wymyśliło, jak wkomponować ten element, by nie psuł zabawy.

Światło będzie odgrywać bardzo ważną rolę. Przyciągnie uwagę stworów czyhających na życie bohatera. Dlatego wielokrotnie gracze staną przed trudną decyzją, czy włączyć latarkę ściągając na siebie niebezpieczeństwo, czy błądzić po omacku. Pojawią się również zagadki oparte na wykorzystaniu różnych źródeł światła. Przykładem może być scena, kiedy to bohater biegając po szpitalu trafia do pomieszczenia, gdzie w bezruchu (zupełnie jak w filmie Christophe'a Gansa) zastygło kilka demonicznych pielęgniarek. Zadanie gracza polega na rozwiązaniu zagadki, do której wskazówki znajdzie na zdjęciach rentgenowskich. Żeby je obejrzeć musi włączyć podświetlaną tablicę wiszącą na ścianie. Jednak, gdy tylko to zrobi, pielęgniarki obudzą się i rzucą w kierunku źródła światła z nożami w rękach.

Nie tylko światło zwracać ma uwagę potworów, ale również hałas, więc trzeba będzie uważać, by na przykład nie wpaść na stolik, bo spadające z niego przedmioty ściągną na głowę bohatera niebezpieczeństwo.

DEMONY KAPITALIZMU

Nowy developer mógł też przekonać do siebie Japończyków w zupełnie inny, bardzo prosty sposób. Prawdopodobnie przedstawił konkretny pomysł na to, jak SHV sprzedać. Pomimo całego naszego uwielbienia dla serii, Silent Hill nie przynosi wielomilionowych zysków i może właśnie dlatego na bok odsunięto Team Silent, a zwrócono się w stronę The Collective. Prawdziwy fan serii doskonale zdaje sobie sprawę, że pielęgniarki

□ Pielęgniarki wyglądające identycznie jak te w filmie Christophe'a Gansa? Nawiązania do „Drabiny Jakubowej" i SH2? Cóż, gra się musi sprzedać. To odpowiedź na pytanie, dlaczego tak długo czekamy na premierę. Na Gwiazdkę będzie się opłacało wydać SHV na PS3 i Xboxa 360.

□ Kolejny Silent Hill i znowu bohater trafia do szpitala. Nie ma to jak zniechęcić ludzi do służby zdrowia. Jeśli zastanawiacie się czy będą wózki inwalidzkie, odpowiedź jest twierdząca.

stały się symbolem gry i pojawiają się w piątce tylko dlatego, że każdy nie-hardcore'owy gracz tego właśnie oczekuje. Zresztą, wystarczy spojrzeć na ich wygląd. Pomijając zdeformowane, zabandażowane twarze, każda może pochwalić się seksownym ciałem. Piękne, długie nogi, wąska talia, duże piersi. To już nie jest wizja ukaranego przez Alessę personelu szpitala. Nie tylko zachowują się, ale również wyglądają tak, jak pielęgniarki w filmie Gansa, do którego autorzy chętnie się odnoszą. Dowodem niech będzie moment przemiany miasta w jego demoniczną wersję. Zupełnie jak w filmie zobaczymy jak w czasie rzeczywistym ze ścian zejdzie farba odsłaniając zardzewiałe kraty. To akurat jest powód do zadowolenia, bo przemiana wygląda przefachowo, natomiast kilka innych szczegółów budzi nasze wątpliwości.

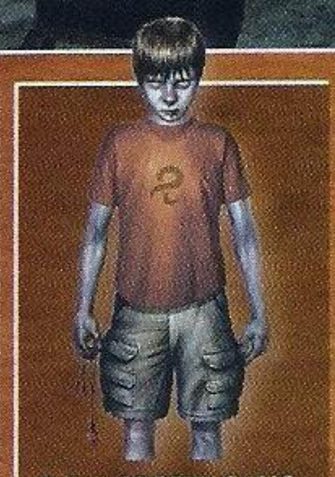
Wygląda na to, że The Collective idą prostą drogą – chcą uchwycić magię serii, ale zamiast wcielać w życie własne pomysły, odnoszą się do motywów znanych jej fanom. Choćby do „Drabiny Jakubowej", filmu, który zainspirował twórców pierwszego Silent Hilla. Jego bohaterem był ex-żołnierz cierpiący z powodu urojeń wywołanych prawdopodobnie testowanym przez armię narkotykiem. Jasne jest, na kim wzorowali się autorzy piątej części gry przy tworzeniu postaci dwudziestodwuletniego weterana wojennego Alexa Shepherda. Czy naprawdę nie mogli wymyślić czegoś nowego? Oczywiście do czasu premiery nie należy ich gry przekreślać, bo wszystkie te nawiązania mogą wyjść jej na dobre. Dlatego też sami zdecydujcie czy cieszy Was zapowiedź podejścia do problemów bohatera w sposób podobny do tego, który widzieliśmy przy okazji Silent Hill 2 tych siedem lat temu.

PIEKIELNA OKOLICA

Akcja zaczyna się, gdy Alex wraca do rodzinnego miasta Shepherd's Glen. Jak się okazuje, jego ojciec i brat Joshua zniknęli, a matka wygląda jakby ją coś śmiertelnie przeraziło i nie sposób się z nią porozumieć. Można powiedzieć, że chłopak prawie tak wyobrażał sobie powrót do domu – wojna bardzo go zmieniła i spodziewał się, że nikt z najbliższych nie będzie go w stanie zrozumieć. Czyżby swoimi myślami sprowokował demoniczne miasto i sprowadził na najbliższych nieszczęście? A może po prostu coś stara się mu pokazać, gdzie jest jego miejsce? Nie bez powodu w rozwiązywaniu zagadki bohaterowi towarzyszyć ma Elle, jego koleżanka ze szkoły. Niewiele o niej wiadomo, być może będzie postacią grywalną, ale jest bardzo możliwe, że między nią a Alexem rozwinie się wątek miłosny. Albo coś podobnego do relacji James – Maria.

Akcja toczyć się będzie nie tylko w Shepherd's Glen znajdującym się na terenie Nowej Anglii. W tym samym stanie leży Ciche Wzgórze (tak przynajmniej utrzymywali autorzy przy okazji pierwszej części, ale z kolejnych odsłon serii wynikało, że miasta należy szukać w Kalifornii

POMIMO UWIELBIENIA FANÓW SERII, SILENT HILL NIE PRZYNOSI WIELOMILIONOWYCH ZYSKÓW I MOŻE WŁAŚNIE DLATEGO ODSUNIĘTO TEAM SILENT, A ZWRÓCONO SIĘ W STRONĘ THE COLLECTIVE



□ CHŁOPCZYK SAMO ZŁO Poznajcie Joshuę, młodszego brata Alexa. Chłopak zaginął, ale czujni fani wywnioskowali ze screenów i trailerów, że udał się do Silent Hill, a w kilkunastu miejscach w Shepherd's Glen pozostawił bratu wskazówki, gdzie należy go szukać. Wygląda na to, że dzieciak nie zachowuje się normalnie, ale czy można tak powiedzieć o kimkolwiek w grach spod znaku SH? Na jednym ze screenów widać chłopaka siedzącego na podłodze w demonicznym korytarzu. Powoli zbliża się w jego kierunku pielęgniarka z nożem, a chłopak jak gdyby nigdy nic rysuje sobie coś na kartce. Mniejsza o to skąd wziął kartkę i kredki, ale czy naprawdę dzieci w tak pogiętych miejscach w horrorach muszą zachowywać się zupełnie obojętnie? Niepokojące...

□ AKIRA YAMAOKA Tego pana nie trzeba przedstawiać fanom Silent Hilla. Twórca muzyki do wszystkich części, producent „trójki" oraz „czwórki", mocno współpracuje z The Collective pilnując, by wszystko się zgadzało... No właśnie, niby pilnuje żeby wszystko grało, ale wygląda na to, że musiał pójść na ustępstwa i zgodzić się na pewne rozwiązania, które wcale nie muszą podobać się miłośnikom serii. Zobaczymy, czy prawdą jest, że ponownie ujrzymy kilka zakończeń. Najważniejsze, że Akira znów pracuje nad muzyką i bardzo byśmy chcieli, by ponownie zwrócił się do Mary Elizabeth McGlynn i Joe Romersy z prośbą o zaśpiewanie kilku kawałków. „Room of Angel", „Tender Sugar", „Waiting For You", „I Want Love" czy „Cradle of Forest" to piosenki poruszające nie tylko znawców Silent Hilla.

Z innej beczki, po cichu mówi się, że Yamaoka nie jest jedynym członkiem Team Silent pracującym przy grze. Dokładnie nie wiadomo jaki jest status zespołu, podobno został rozwiązany, a pracowników przesunięto do innych oddziałów Konami, choć oficjalnie nikt tego nie potwierdził.

□ Za jasno? Moc konsol sprawia, że nie da się już wszystkiego sztucznie ukryć. Rozmyte tekstury pomagały straszyć, teraz trzeba wymyślić coś innego. Stąd pomysł na zatrudnienie do mocapu specjalistów od pokręconych ruchów (są tacy? mimowie, chińskie gimnastyczki?).

lub Maine), do którego bohater trafi podążając śladami zaginionego brata. Można już zacząć zgadywać, jakie znane miejsca zobaczymy po raz kolejny.

Nas najbardziej interesuje jak chęć powtórzenia zabiegu zastosowanego w SH2, czyli zagłębienia się w psychikę bohatera, odbije się na rozgrywce i napotykanych postaciach. Tak nieprzeciętnych NPC jak gruby Eddie (morodujący ludzi, bo wydawało mu się, że się z niego śmieją), czy Angela (molestowana przez ojca) ciężko szukać w innej grze. Podobnie jak Piramidogłowego, potwora ścigającego Jamesa, by go ukarać. Czy pojawi się w SHV? Teoretycznie jego istnienie miało sens tylko w drugiej części, ale skoro ma wystąpić jako jeden z zawodników w deesowym New International Track & Field, na potrzeby Origins stworzono jego klona – Rzeźnika, a brutalność Trójkątnego Łba mogliśmy podziwiać również w filmie Gansa, jest szansa, że także Alex zmuszony zostanie do konfrontacji z owym monstrum. Nawet, jeśli będzie to zupełnie bez sensu od strony fabularnej.

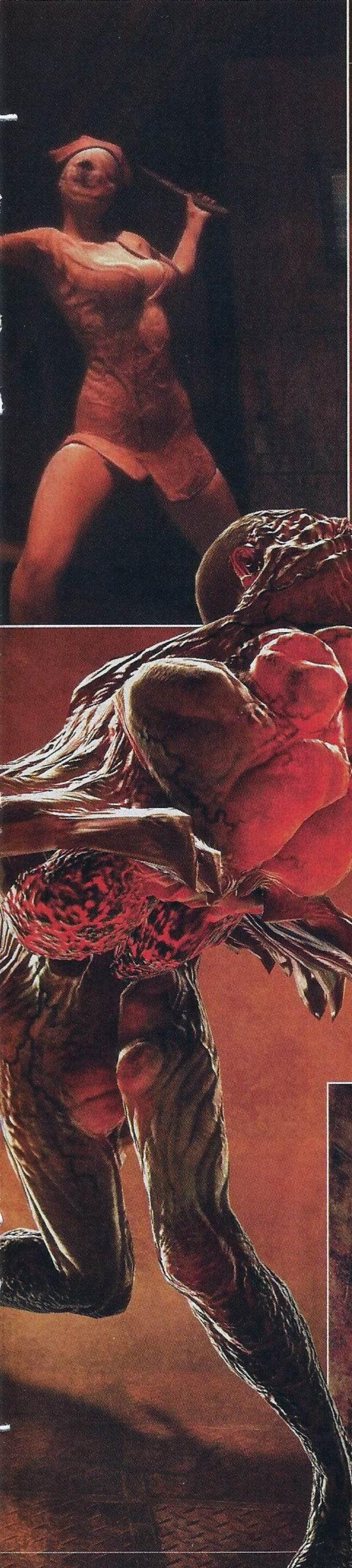
CEL! WAL!

Występ Piramidogłowego może być niepotrzebny, bo w SHV każdy potwór będzie swojego rodzaju Nemesisem. Na nic zda się ucieczka z pokoju pełnego morderczych koszmarów – zniszczą drzwi i będą kontynuować pościg. Na najgroźniejszego przeciwnika wyrasta Schism, humanoidalny stwór z podłużną głową rozciętą na cztery kawałki. Na pierwszy rzut oka wygląda śmiesznie i zupełnie niegroźnie, ale spotkania z nim nie będą należeć do przyjemnych. Po pierwsze jest duży, po drugie – strasznie uparty i goni swoją ofiarę do skutku. A ma do tego predyspozycje, bo potrafi bardzo szybko biegać. Podobno da się przed nim ukryć. Nie wiadomo jednak czy będzie to wyglądać jak w Haunting Ground. Tam Fiona chowała się przed Debilitasem na przykład włażąc pod łóżko.

Prócz Schisma pojawią się jeszcze Siam z rękoma przypominającymi Closera z SH3, wyglądający jak zrośnięte ciała kobiety i mężczyzny, wspomniane wcześniej pielęgniarki, a także Smog próbujący opluć Alexa trucizną. Podobnych przeciwników już spotykaliśmy przy okazji poprzednich części, ale nie ma co liczyć na wykorzystanie sprawdzonych metod w walce z nimi. Przede wszystkim pochwalą się rozbudowaną sztuczną inteligencją, dzięki której będą atakować na kilka sposobów, a także zastosują uniki, nie dając się łatwo trafić. Oczywiście to wciąż tylko silenthillowe potwory, a nie wyszkoleni zabójcy, więc bohater powinien sobie z nimi poradzić. Tym bardziej, że jest zawodowym żołnierzem, chociaż według autorów ważniejsze będzie to, czego dowiedział się od najlepszego myśliwego w mieście – swojego ojca. A nauczył się korzystać ze wszelkiego rodzaju broni białej. Tradycyjnie już rozbijemy łby gazrurkami, metalowymi prętami, kijami, a może nawet, jak zwykle ukrytą, kataną.

Całe szczęście, że Silent Hill nie jest dla dzieci, bo widok deformowanych ciał mógłby źle wpłynąć na ich psychikę. Silnik gry pozwoli na odwzorowanie w czasie rzeczywistym ran powstałych w czasie walk. Na razie nie mieliśmy okazji zobaczyć tego na własne oczy, ale nie trudno sobie wyobrazić, co się stanie z głową pielęgniarki, gdy oberwie kilka razy siekierą. Chociaż, pamiętając, że Konami chce na grze zarobić, a nie szokować, można spodziewać się, że obrzydliwie i megabrutalnie jednak nie będzie.

Rany pojawią się również na ciele bohatera. Pod warunkiem, że da się trafić. Niczym Travis



z Origins będzie mógł odepchnąć od siebie przeciwnika (jeszcze nie wiadomo, czy najpierw pojawi się sekwencja QTE, czy zostanie wykorzystany do tego celu czujnik ruchu w Sixaxisie), a także zrobi unik. Ewentualnie skorzysta wcześniej z broni palnej, ale autorzy na razie sami nie wiedzą jak ma ten element rozgrywki wyglądać, więc na razie nic na jego temat nie mówią.

□ Czy wiecie, że Shepherd to nazwisko panieńskie żony Jamesa, bohatera drugiej części Silent Hill? Easter egg, kolejne niepotrzebne nawiązanie, a może jakaś grubsza sprawa? A czy wspominałem, że na jednym z artów widać starszego, brodatego Travisa?

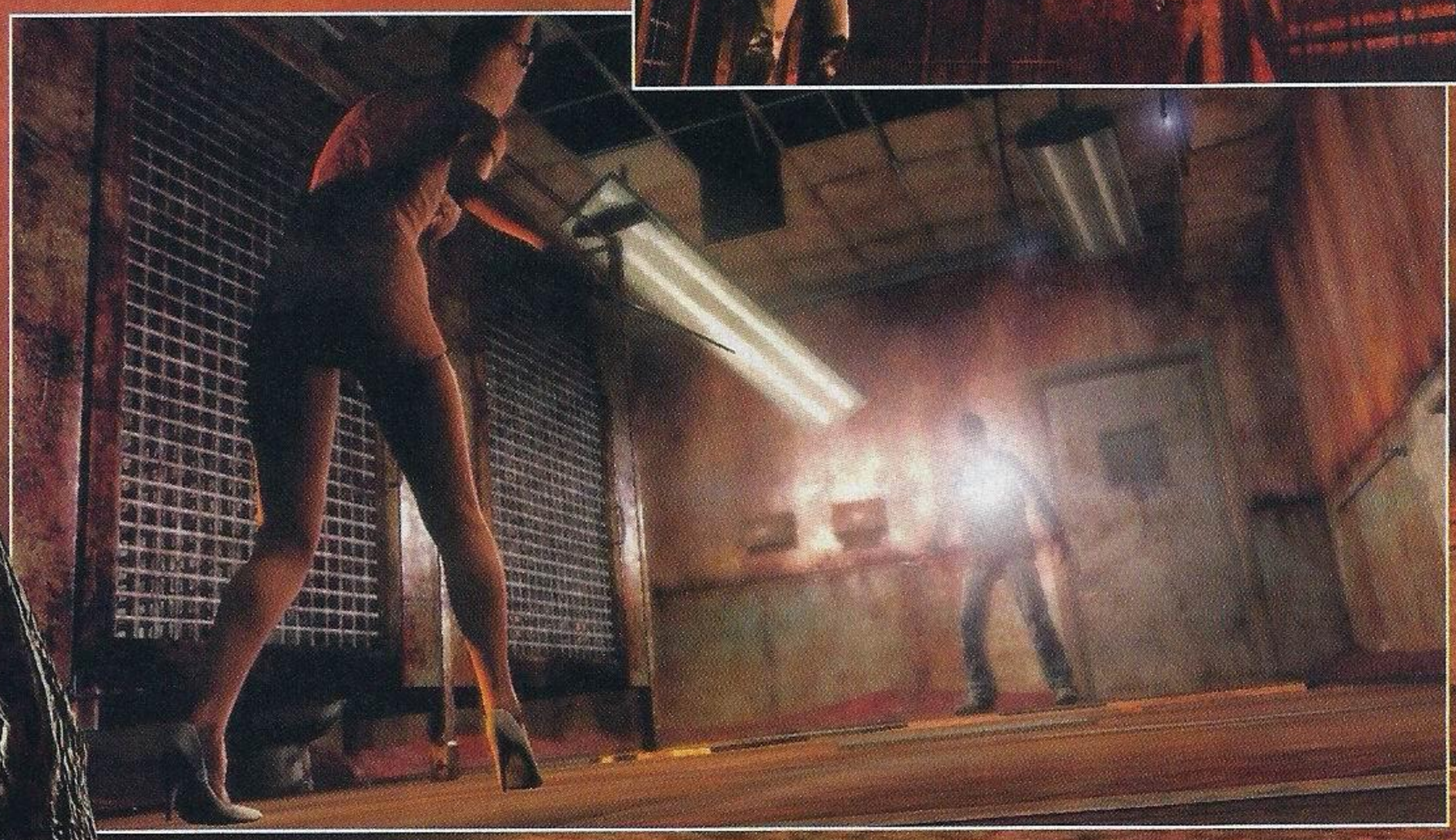
COŚ SIĘ SKOŃCZYŁO

Czy tylko w przypadku tej części mamy dużo wątpliwości? A może zawsze tak było, przed premierami kolejnych Silentów? To jasne, że chcielibyśmy, by piątka była na maksa dopieszczona, a wszystko zgadzało się z mitologią serii, ale jeśli dzięki zabiegom The Collective gra trafi do większej grupy odbiorców i zarobi na kolejną część, to chyba nie ma co narzekać. Ale skoro już to robimy, warto skorzystać z okazji, by napisać kilka zdań na temat designu potworów.

A jest o czym, bo za mało w nim oryginalności i tego czegoś, co sprawiało, że maszkary nie wyglądały groteskowo (czyżby ręki japońskiego designera?). Zmutowane ciało Smoga kojarzy się bardziej z Resident Evil niż silenthillowymi niepokojącymi manekinami, czy okaleczonymi okrutnie ciałami. Monstra w SH nigdy nie wyglądały banalnie, jak choćby w The Suffering. Nie sztuką jest przecież wbić w poparzone ciało kilkanaście strzykawek, żeby wyglądało przerażająco. I o co chodzi z tym całym seksapilem pielęgniarek? Naprawdę muszą być aż takie wyuzdane? Nadzieję rozbudza nienazwany jeszcze patykowaty stwór o długich kończynach i twarzy wyglądającej jak maska chińskiej porcelanowej lalki. Wygląda przerażająco. Do odwzorowania jego ruchów zatrudniono aktora chodzącego na szczudłach. Mocap w Silent Hill? Nie ma co się dziwić, w końcu kto się nie rozwija ten się cofa.

CAŁE SZCZĘŚCIE, ŻE SILENT HILL NIE JEST DLA DZIECI, BO WIDOK DEFORMOWANYCH CIAŁ MÓGŁBY ŹLE WPŁYNĄĆ NA ICH PSYCHIKĘ. SILNIK GRY POZWOLI NA ODWZOROWANIE W CZASIE RZECZYWISTYM RAN POWSTAŁYCH W TRAKCIE WALK

Wypatrujemy kolejnych wieści z demonicznego miasteczka. Mimo obaw i wątpliwości bardzo chcemy zobaczyć, jak wypadnie debiut serii na konsolach nowej generacji. Czy to początek końca, a może narodziny nowego, lepszego Silenta? Okaże się pod koniec roku. ■■



INDIANA JONES I KRÓLESTWO LEGOLUDKÓW

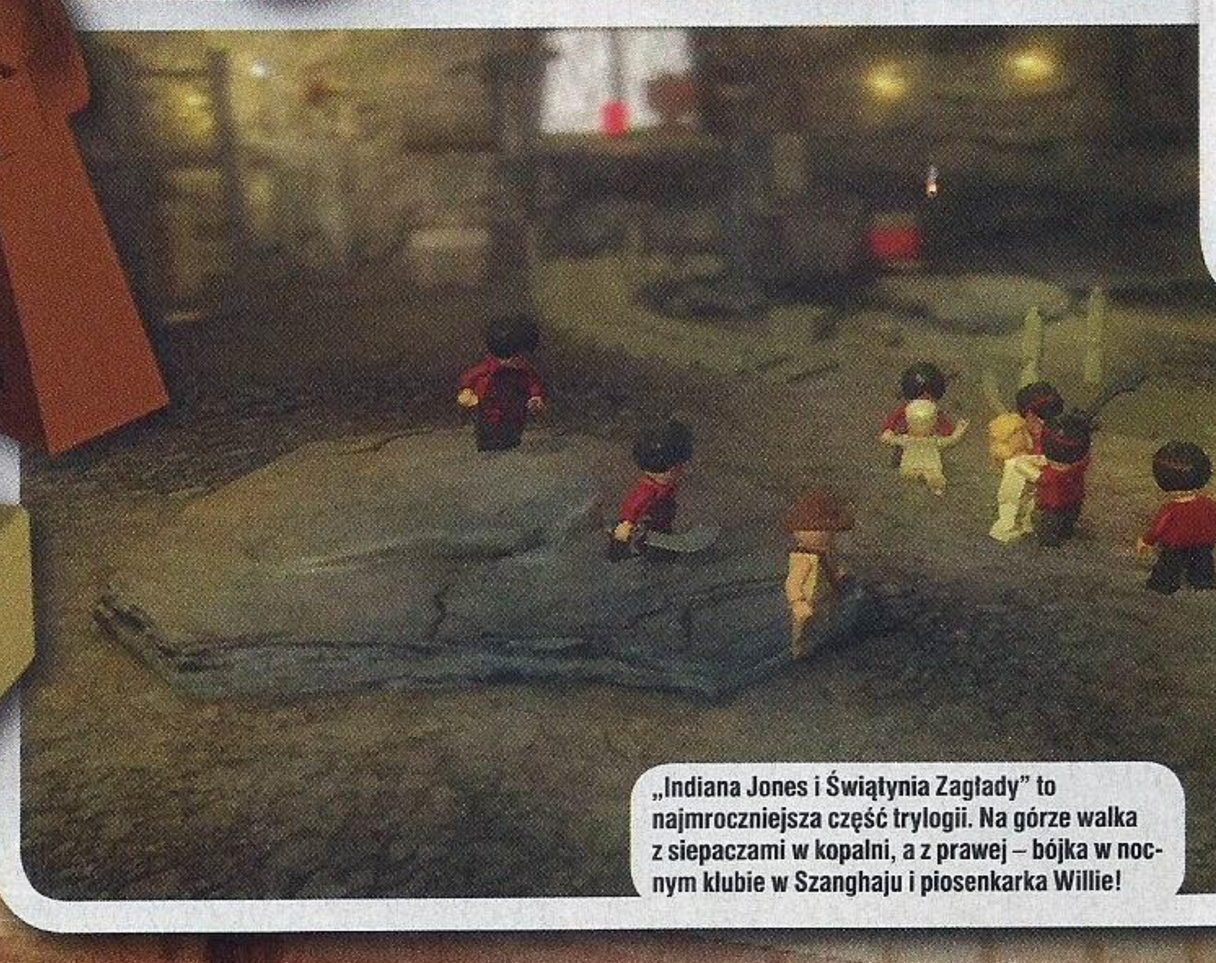
Indy już w maju powróci na ekrany kin - czy można wyobrazić sobie lepszy prezent dla fanów, niż gra video?

Jest niemal pewnym, że wśród tych czytelników tego magazynu, którzy mają nieco ponad dwa (lub więcej) krzyżyki na karku nazwy „LEGO" i „Indiana Jones" wywołują na twarzach uśmiech, a może i zadumę. Sentymentalna podróż do własnego dzieciństwa z klockami LEGO to nie jest coś, czego można się wstydzić. Co prawda nowoczesne propozycje tej zasłużonej firmy budzą, mówiąc oględnie, mieszane uczucia, jednak chyba każdy pamięta kolejne zestawy, którymi (w zależności od wielu, na ogół niezależnych od młodego człowieka czynników) bawił się „za dzieciaka" na dywanie w swoim pokoiku, bądź stanowiły dla niego obiekt westchnień.

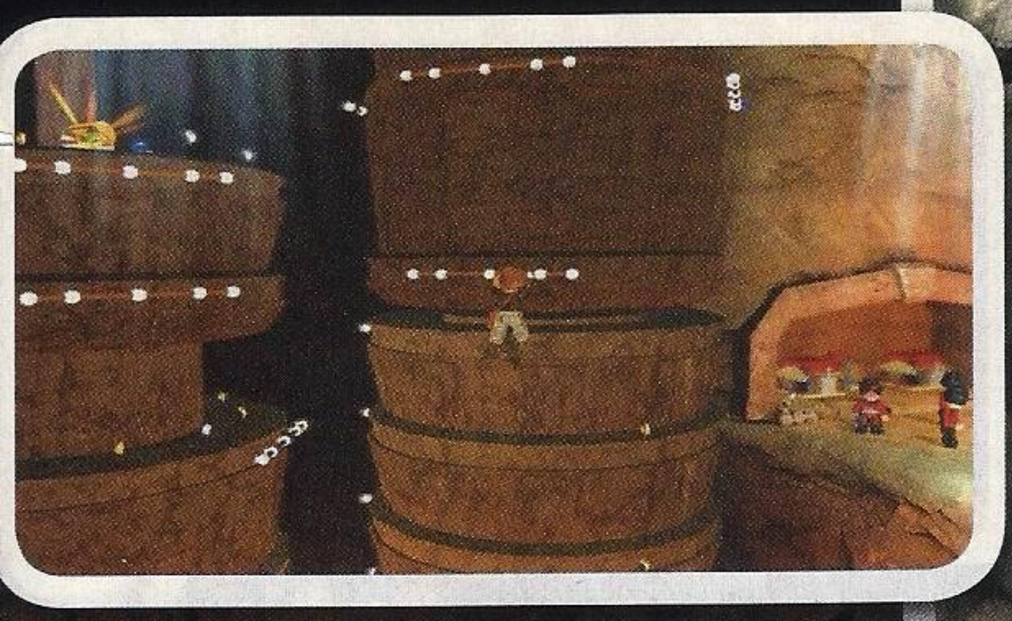
LEGO w swoim czasie wpadło na genialny pomysł licencjonowanych klocków. Pierwsze zestawy LEGO Star Wars pokazały się w 1999 roku. LEGO Gwiezdne Wojny, jak można się było tego spodziewać, błyskawicznie zdobyły olbrzymią popularność na całym świecie. Ale dopiero w 2005 roku pojawiła się pierwsza gra video korzystająca z ogromu tego fenomenu. Aby zrozumieć skalę zjawiska, warto dodać, iż do dziś, czyli przez całe trzy lata, sprzedano blisko dwanaście milionów gier z serii LEGO Star Wars na wszelkie możliwe platformy. To kosmiczne liczby generujące astronomiczne zyski dla wydawców, developerów i właścicieli licencji. Było tylko kwestią czasu, aż kolejne serie klocków trafią na ekrany telewizorów. Czas na przygody Indiany Jonesa.

PODRÓŻNICZE OPOWIEŚCI

Kto odpowiada za przeniesienie przygód Indiany na konsole? Angielska ekipa Traveller's Tales, która jest obecna w branży od siedemnastu lat i zawsze miała opinię solidnych rzemieślników. Co ciekawe, właściciele studia mieli przez cały ten czas dobry pomysł na pozostanie niezależnymi: stali się ekipą do wynajęcia, zatrudnianą do pracy nad grami na podstawie filmów, bądź uznanych już licencji. Dlatego w latach dziewięćdziesiątych opracowali dla Disneya dwie gry z Myszką Miki, obie części Toy Story, czy choćby wyścigi Sonic R dla SEGI. Projekty przygotowywane na



„Indiana Jones i Świątynia Zagłady" to najmroczniejsza część trylogii. Na górze walka z siepaczami w kopalni, a z prawej – bójka w nocnym klubie w Szanghaju i piosenkarka Willie!



zlecenie dla innych wydawców przeplatali swoimi własnymi pomysłami – to oni stworzyli między innymi platformówkę Rascal na PSXa, czy przygodówkę Haven: Call of The Kings na PS2. Od sześciu lat jednak koncentrują się na licencjach, a niedawno wykupił ich koncern Warner Bros., inwestujący coraz silniej w gry video. Czy to koniec niezależności? Na to wygląda... Tymczasem jednak zachwyceni są legoludkami i kończą w pocie czoła prace nad LEGO Indiana Jones: The Original Adventures.

Filozofia TT jest niespomplikowana: „Chodzi o prostotę. Każdą rzecz, którą dajemy radę uczynić prostszą – czynimy w ten sposób silniejszą. Na ogół znaczy to też, że możemy ją uczynić zabawniejszą. Co z kolei przekłada się na fakt, że dzięki temu tworzymy lepszą grę. Humor i parodie są doceniane przez starszych graczy, z kolei najmłodsi kochają LEGO i fakt, że nasze pozycje nie karzą ich na każdym kroku. A poza tym: ile gier ma oficjalne przyzwolenie autorów na parodiowanie ich filmów?" To prawda – praktycznie żadna. Pewnie dlatego przepięknie nakręcona scena z Poszukiwaczy, w której Indiana wkłada Laskę Ra do specjalnego otworu w Komnacie Map, aby załamujące się światło pokazało mu miejsce ukrycia Arki Przymierza, została w pewien sposób urozmaicona. Jak myślicie, spali się pomieszczenie, czy bohater na chwilę oślepnie? Albo scena pod koniec filmu z nazistą Tohtem, gapiącym się w ślepym zachwycie na to, co wyszło z Arki... W filmie jego twarz dosłownie stopiła się; w grze z twarzy legoludka spłynie... farba.

Proste jest także samo sterowanie – wypłacanie chlebów podczas bójki w knajpie w Nepalu odbywa się poprzez rytmiczne naciskanie jednego przycisku; z kolei ulubiona broń Indy'ego – bicz – pozwala przyciągać obiekty i ciskać nimi na odległość. Autorzy znacznie jednak ograniczają w stosunku do LEGO Star Wars liczbę strzelanin – chcą, by w grze było więcej elementów przygodowo-zręcznościowych, a mniej pocisków. System składania klocków i budowania z nich nowych obiektów zostanie za to znacznie rozbudowany; w ogóle przedmioty będą grały znacznie większą rolę – można nimi tłuc przeciwników, przydadzą się też do rozwiązywania licznych zagadek, a sami bohaterowie otrzymają znacznie obszerniejszy wachlarz ruchów. W końcu pozbawieni Mocy legoludkowie też muszą sobie jakoś radzić. Wspinanie się, pływanie i huśtanie na lianach to tylko kilka z licznych możliwości. Wszystko ma być jednak intuicyjne; bez przesadnego skomplikowania i kombinowania na wszystkie strony.

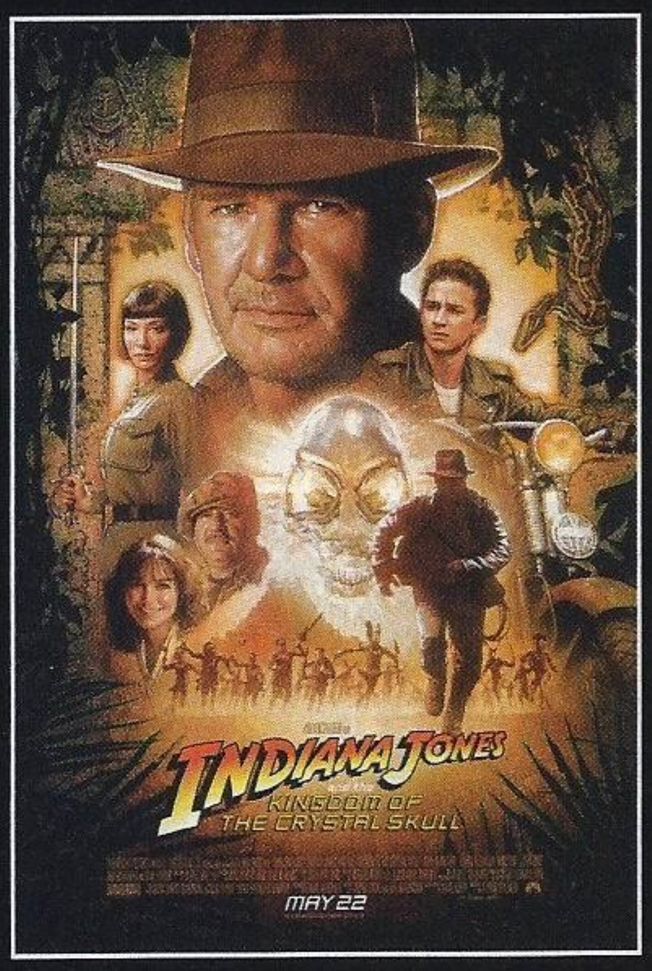
Na górze – złowrogi kapłan Mola Ram w całej okazałości swojego fachowego nakrycia głowy. Poniżej trójka bohaterów (Indy, Short Round i Willie) wyrusza ku przygodzie!

PROSTO, LEKKO I PRZYJEMNIE

Autorzy mają załatwioną sprawę jeśli chodzi o bohaterów; na ogół nie trzeba ich wymyślać, a jedynie odpowiednio przenieść na ekran gotowe modele klocków. Jednak w porównaniu do LEGO Star Wars i tu nastąpi skok jakościowy – animatorzy mówią, że o ile w Gwiezdnych Wojnach rycerz Jedi posługiwał się zestawem 45 ruchów, Indiana Jones ma ich 128, z odpowiednim wyrazem twarzy przypisanym do każdego. Oczywiście legoludki nie mogą poruszać się ultrarealistycznie, jak choćby Drake z Uncharted, ale dyrektywy ze strony LEGO są jednoznaczne: Traveller's Tales mają pamiętać, że to „ludzkie postacie w formie klocków", a nie lalki. A tego, że wachlarz bohaterów ze świata Indiany jest bogaty, dodawać chyba nie trzeba. Przez grę przewinie się ponad 70 postaci występujących w filmach. Zaroi się więc od pomocników – na każdym z osiemnastu poziomów bohaterowi będzie aktywnie towarzyszyć jakaś postać; czy to piosenkarka Willie albo mały, skośnooki Short Round w Świątyni Zagłady, czy Salah bądź ojciec Indiany w levelach bazujących na Ostatniej Krucjacie. Podobnie jak w LEGO Star Wars, bohaterowie będą mieli konkretne umiejętności, bez których nie uda się pokonać poziomu, a także nauczą się nowych zdolności, co jest innowacją w serii LEGO. Ich pomoc okaże się niezbędna w sytuacji, w której jeden z bohaterów stanie się ofiarą własnej fobii. Dla przykładu Indiana boi się węży, Willie – robaków, zaś Hen-

HISTORIA SERII LEGO STAR WARS jest dość krótka i zapewne wiele dłuższa już nie będzie – pierwsza część ukazała się w 2005 roku przy okazji premiery Zemsty Sithów i została stworzona właśnie na podstawie tego filmu oraz dwóch poprzednich (Mroczne Widmo i Atak Klonów) z tzw. nowej trylogii Star Wars. Oferowała przyjemną, choć co zrozumiałe, klockowatą grafikę i sporo dobrej zabawy najmłodszym graczom. Zwłaszcza w kooperacji dla dwóch osób, która odbywała się na dość rewolucyjny sposób – drugi gracz mógł dołączyć w dowolnym momencie podczas gry i równie łatwo przerwać zabawę. Idealne dla rodzica, który musi bez zabierania dziecku pada pomóc w rozwiązaniu zagadki lub przejściu jakiegoś trudniejszego momentu zręcznościowego. Okazało się również, że gra chyba nawet bardziej przypadła do gustu właśnie starszym graczom, niż dzieciakom. LEGO Star Wars: The Videogame zarobiło też dość kasy, by opłacało się stworzyć część drugą. Lepszą, ładniejszą i bardziej rozbudowaną. LEGO Star Wars: The Original Trilogy (czyli oczywiście Nowa nadzieja, Imperium Kontratakuje i Powrót Jedi) to w skrócie: mnóstwo niemego humoru i legoludkowo sparodiowanych klasycznych momentów oraz godziny świetnej zabawy. Najnowsza odsłona to już kompletne legoludkowe Gwiezdne Wojny, tyle że w całości przeniesione do wysokiej rozdzielczości na PS3 i X360 – warto obadać, jeżeli jeszcze nie graliście. Moc zdecydowanie była z tym, kto wymyślił połączenie LEGO ze Star Wars, a także z programistami tworzącymi kolejne epizody – ekipą Traveller's Tales. ■

„Poszukiwacze Zaginionej Arki". Powyżej sam początek filmu, czyli świątynia Hovitos. Z prawej – Nepal (przefachowe lamy!) oraz superzły nazista, major Arnold Toht.



GRA UKAŻE SIĘ w okolicach premiery najnowszego filmu o przygodach Indiany Jonesa, na który fani archeologa czekali dziewiętnaście lat. „Królestwo Kryształowej Czaszki" pojawi się w kinach pod koniec maja, a ekrany wypełni doborowa obsada – obok Harrisona Forda pojawi się Karen Allen, czyli Marion z „Poszukiwaczy Zaginionej Arki", a także jej ojciec – Abner Rawenwood, dawny mentor i nauczyciel Indiany. W roli sowieckiej agentki Iriny Spalko, która stanie na drodze Indy'ego, wystąpi Cate Blanchett. Mamy nadzieję, że nie tylko w scenie otwierającej film. Spodziewamy się licznych nawiązań do Poszukiwaczy (spekuluje się, że znów pojawi się Arka Przymierza), na pewno pojawi się jakiś artefakt trzymany w tajnej bazie Area 51 w Roswell. Nie zabraknie nowych pomagierów Indiany – Shia LaBeouff z „Transformers" zagra młodego Mutta, a świetny angielski aktor Ray Winstone również będzie wspierał bohatera. Jak poradzi sobie z powrotem do roli 66-letni Harrison Ford? Pierwszy zwiastun filmu daje nadzieję na świetne widowisko. Czekamy w napięciu. ■

ry Jones Senior – szczurów. Postacie sparaliżowane strachem na jakiś czas staną się bezużyteczne i trzeba będzie przełączyć się na pomagiera, by wykonać zadanie, bądź uratować towarzysza. Co z nazistami, których jak wiemy zabraknie? To znaczy nie tyle nazistów, co symboli charakteryzujących podwładnych fuhrera? I na to Traveller's Tales mają gotową odpowiedź: „Myśleliśmy początkowo o pozostawieniu insygniów, jak choćby żelaznego krzyża albo orła, ale odpuściliśmy ten pomysł. Naszym zdaniem w uniwersum Indiany Jonesa postacie są na tyle wyraziście nakreślone, że niczego by to nie zmieniło. Po prostu jeśli na ekranie pojawia się ludek w długim, czarnym płaszczu, kapeluszu i wkurzoną miną, każdy od razu wie, że to czarny charakter."

INDY ŁĄCZY POKOLENIA

Podobnie jak LEGO Star Wars, ta gra bez wątpienia będzie łączyć pokolenia. „Gdy pokazałem moim dzieciakom roboczą wersję kilku poziomów, grały jak zahipnotyzowane, a potem natychmiast poprosiły mnie o klocki ze scenami widzianymi w grze. Nie były specjalnie zainteresowane filmami." – mówi jeden z twórców. I już wiadomo, jaka będzie najczęściej wybierana opcja w tej grze. Kooperacja (niestety, nie online). Dwóch kumpli, rodzic i dziecko, dziadek i wnuk; wszystkie kombinacje są możliwe, dozwolone i jak najbardziej wskazane.

Travellersi dodają także ciekawe spostrzeżenia: „Istnieje grupa graczy, którzy narzekają, że gry są zbyt łatwe. Nasze gry mają stanowić pewne wyzwanie, ale chcemy, by można się było przy nich również zrelaksować. Naszym celem jest takie zbalansowanie przebiegu zabawy, by wytrawny gracz był odpowiednio nagradzany i miał motywację do dokładnego zwiedzania poziomów. Znaleziska nagradzamy dostępem do specjalnego muzeum Indiany Jonesa, w którym znajdzie się wiele ciekawostek dla fanów. Z drugiej strony chcemy także, by dzieci również mogły się świetnie bawić. Gracze, powiedzmy, w średnim wieku, zwykle spędzają najwięcej czasu przed konsolą i system motywacji trafi bez wątpienia zarówno do nich, jak i do wspomnianych graczy-zawodowców. Z kolei starsi mają mniej czasu na zabawę, podobnie jak dzieci – z oczywistych powodów. Przeprowadzone przez nas testy pokazały, że obie te grupy są do siebie bardzo podobne pod względem oczekiwań. Krótko mówiąc, jeśli coś spodoba się dzieciakom, będzie również pasować starszym graczom. I odwrotnie: to, co podeszło nam, jakby nie patrzeć – starszym graczom – bardzo podobało się najmłodszym." W końcu chodzi przede wszystkim o dobrą zabawę.

LEGO Indiana Jones ukaże się w czerwcu praktycznie na każdą możliwą konsolę – oprócz PS3, Xboxa 360 i Wii będą również wersje na PSP, DSa, PS2 oraz Peceta. Gra będzie śliczna, kolorowa i bardzo, bardzo pozytywna. Na pewno też rewelacyjnie się sprzeda, w czym z pewnością nie przeszkodzi kinowa premiera czwartej części przygód Indiany. Co dalej? Też dobrze; w kolejce czeka przecież LEGO Batman, a za nim do wzięcia kolejne licencje. Choćby LEGO Lord of the Rings czy Harry Potter, którego właścicielem jest... No właśnie. Warner Bros. – od niedawna również właściciel Traveller's Tales. ■■

Jeszcze raz „Poszukiwacze Zaginionej Arki" – z lewej „pierwsza" kobieta Indiany, czyli Marion Ravenwood (urocza!), na górze zaś podkradanie się do świątyni indian Hovitos.

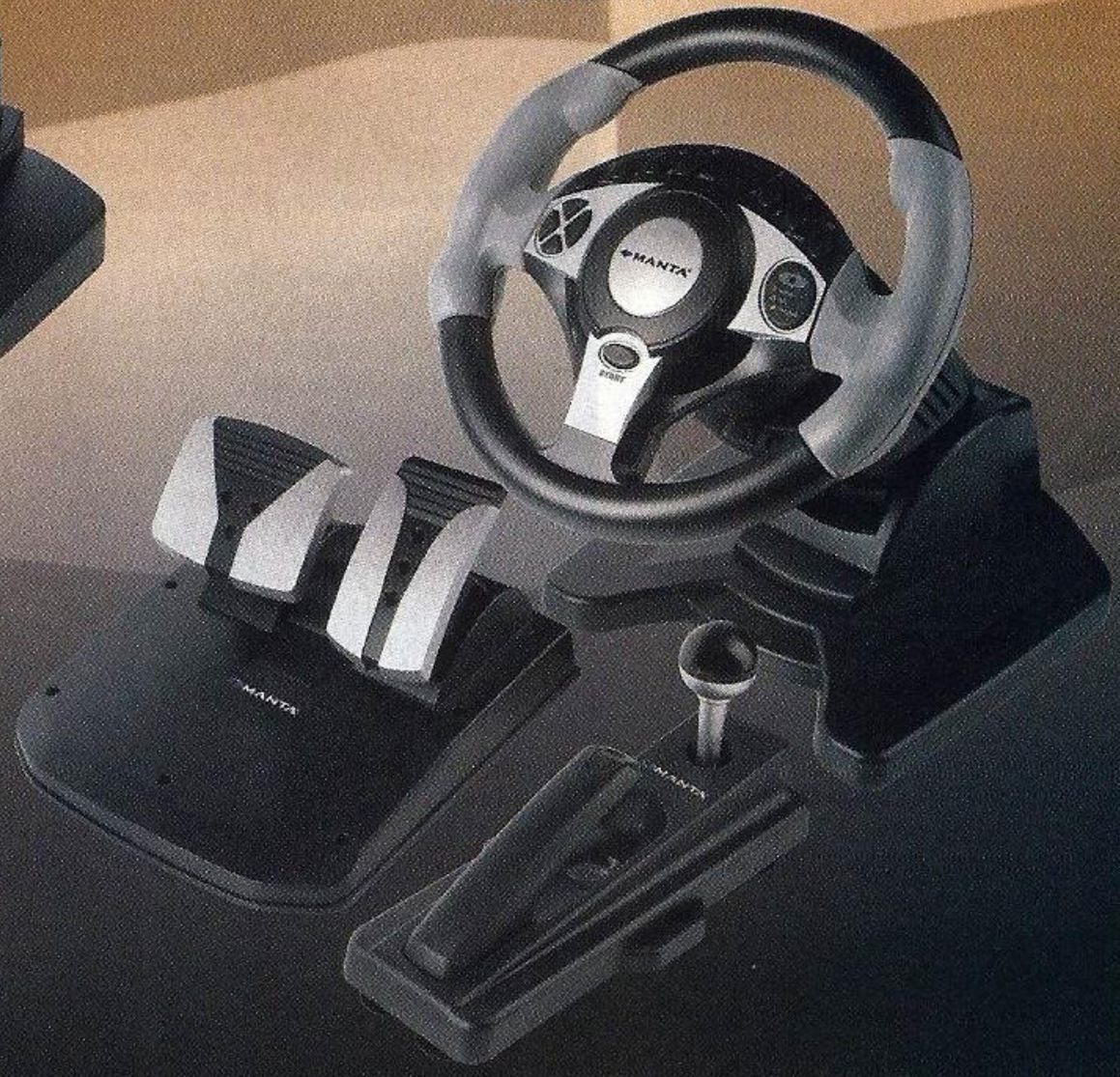
MANTA®

SATYSFAKCJA GWARANTOWANA

Formuła jakości

Racing Wheel
MM621

Compressor Supreme 2
MM622



Twin Turbo 3
MM623

- Dwa niezależne silniki dla zwiększenia efektu wibracji
- Przełączniki łopatkowe przy kierownicy (MM621)
- Kompatybilne z PS3/PS2/PSX/XBOX/PC-USB (MM622 i MM623)
- System Force Feedback (MM623)
- Ergonomiczny kształt oraz wzmocniona konstrukcja

www.manta.com.pl

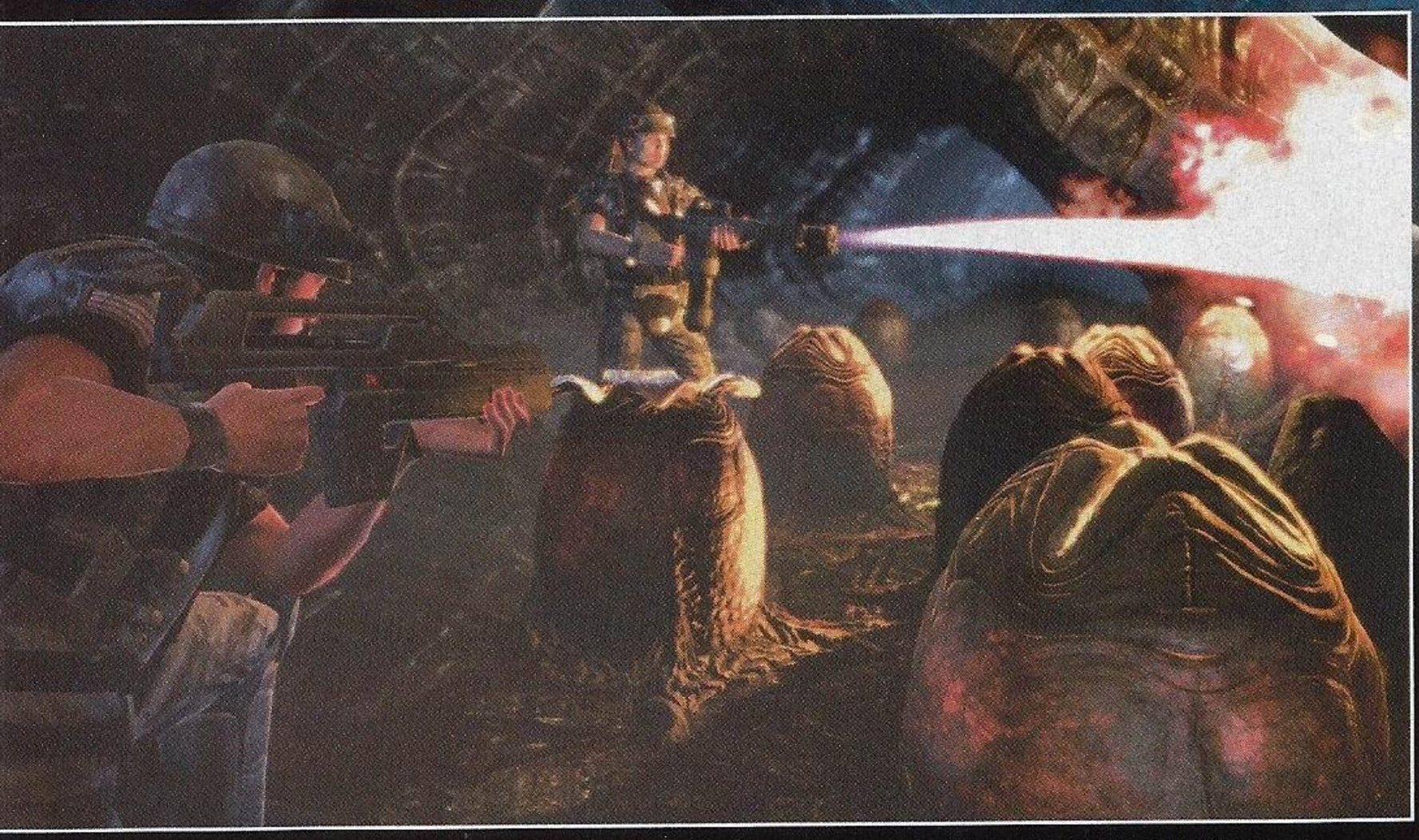
10 YEARS MANTA®

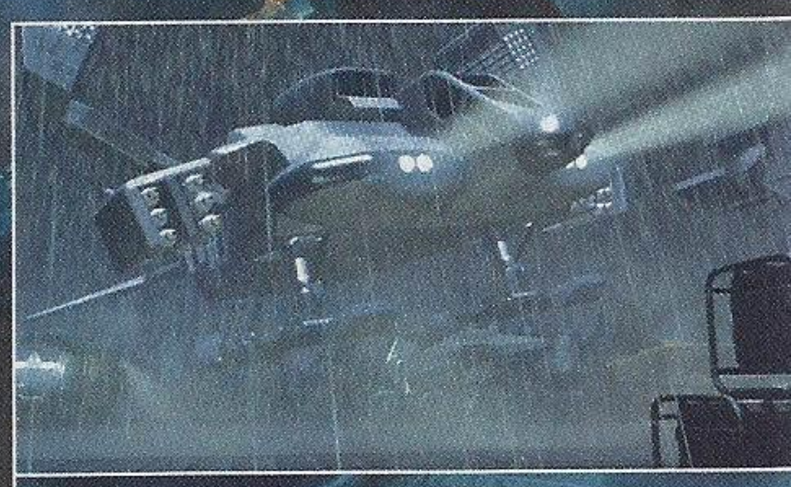
Finalna wersja produktu może się różnić od tego przedstawionego na reklamie.

INFO
DEVELOPER: GEARBOX
WYDAWCA: SEGA
TERMIN: 2009
KONSOLA: PS3, XBOX 360, PC

ORYGINAŁ

Oryginalny scenariusz „Obcy – ósmy pasażer Nostromo" zakładał, że Ripley będzie... facetem. Tak właśnie – zamiast debiutującej w roli pierwszoplanowej Sigourney Weaver, po statku ganiać miał jakiś muskularny jegomość. A skoro już o statku mowa, w związku z niewielkim budżetem, Nostromo miał być niewielkim „radiowozem", a nie transportowcem, jego załoga zaś składać się jedynie z facetów. Ostatecznie plany te porzucono, gdy okazało się, że konkurencyjne studio filmowe pracuje nad podobną produkcją, w której właśnie kosmiczny komando miał oswobodzić ludzkość. Ciekawe, czy ekipa pracująca nad Colonial Marines boryka się z podobnymi problemami? W końcu wydawcą jest nie jakoś ultra bogata Sega.





Jedyną szansą na pokonanie stada szarżujących ksenomorfów jest ścisła współpraca całego czteroosobowego zespołu. Wiodącą rolę odgrywa pan z miotaczem płomieni. Ogień świetnie sobie radzi z grubym pancerzem bydlaków, a do tego rozświetla okolicę minimalizując niebezpieczeństwo ataku z zaskoczenia. Takie gniazda, jak to powyżej, nie tylko wyglądają przerażająco, ale również dają przedsmak tego, na jaką skalę toczone będą walki.

ALIENS COLONIAL MARINES

O KILKA LAT ZA DUŻO – TYLE NA CAŁKOWICIE NOWĄ GRĘ OPARTĄ NA KULTOWYM FILMIE CZEKAJĄ FANI UNIWERSUM OBCEGO. ALE ROZPOCZYNA SIĘ OSTATNI ROK ODLICZANIA

NOSTROMO

„Obcy – ósmy pasażer Nostromo" to tytuł pierwszego filmu o Obcym. To właśnie ten zalążek serii został okrzyknięty przełomem w kinie. Choćby dlatego, że główną bohaterką kina akcji została kobieta. Sigourney Weaver jako Ellen Ripley stała się ikoną kobiety walczącej o przetrwanie, zwiastunem nowego trendu. Scenariusz jest bardzo intrygujący. Rok 2122, statek kosmiczny transportujący rudę metalu, nieznana planeta, komputer pokładowy zwany „matką" i ekipa siedmiu członków załogi, charyzmatyczna i ciekawa. Na gapę w szeregi oddziału wdziera się tajemnicza forma życia, nieznany obcy organizm, pasożyt, śmiertelnie groźny zabójca. Po kolei wybijani w pień członkowie załogi zainspirowali w 1987 roku inny film utrzymany w podobnej konwencji. Predator nie był tak klaustrofobiczny, zamiast zamkniętych komnat oferował przecież dżunglę. Jak na razie serie mają za sobą dwa tzw. „cross-overy", czyli dwa razy postacie i światy obu tych realiów przeszyły się, wymieszały, ale filmy wypadły zdecydowanie poniżej oczekiwań.

Mroczne korytarze opustoszałego kosmicznego krążownika są kryjówką tajemniczej rasy bestii. W ich żyłach płynie zielony kwas przeżerający najtwardsze pancerze. W czeluściach najciemniejszych komnat żyje królowa. Strzegą jej wojownicy, jedne z najbardziej rozpoznawalnych gadzin w dziejach kina, czarne jak smoła, z oślizgłymi, śliniącymi się ryjami, przerażająco syczące. Poza nimi są jeszcze facehuggery. Te przerośnięte skorpiony mają tendencję do „gwałcenia" napotkanych istot i zamieniania ich w przytulne lęgowisko. Nosiciel, gdy pasożyt dorasta, kończy żywot z wielką dziurą w klatce piersiowej. Co się stanie, gdy na statek opanowany przez tak atrakcyjną poznawczo rasę dostanie się oddział wyszkolonych, kosmicznych marines? Nie mają żadnych szans...

RIPLEY

Seria Obcego zaczęła się od opowieści o losach załogi statku Nostromo (i ósmym pasażerze), która zaintrygowana tajemniczym sygnałem, wychodzi na powierzchnię pewnej planety nieświadoma niebezpieczeństwa, na jakie się naraża. Znajduje tam statek tajemniczej rasy kosmicznej nazwanej w filmie Space Jockey, którego skamieniały pilot siedzi na fotelu z charakterystycznie rozerwaną klatką piersiową... Tak zaczęła się historia jednej z najbardziej wpływowych serii grozy w dziejach. Ostatnia gra oparta na motywach serii Obcy (Alien Resurrection) gościła na PS one osiem lat temu. Była niezła, ale – jak nietrudno się domyślić – brzydka i toporna. Straszna, owszem, jednak pozbawiona siły przebicia. Teraz, w czasach potężnych maszyn rodem z elektronicznego nieba (PS3 i X360), scenerie Obcego mają szansę odżyć w świadomości młodszych graczy (pierwsza część filmu nakręcona została w 1979!). I nawet nie próbujcie kręcić nosem na fakt, że na pierwszy rzut oka zapowiada się po prostu FPS utrzymany w klimacie drugiego filmu z serii, czyli „Obcy – decydujące starcie", zresztą czy jest ktoś, kto nie wzdycha z rozkoszą wspominają dzieło Jamesa Camerona? W Aliens: Colonial Marines jest potencjał na prawdziwego killera.

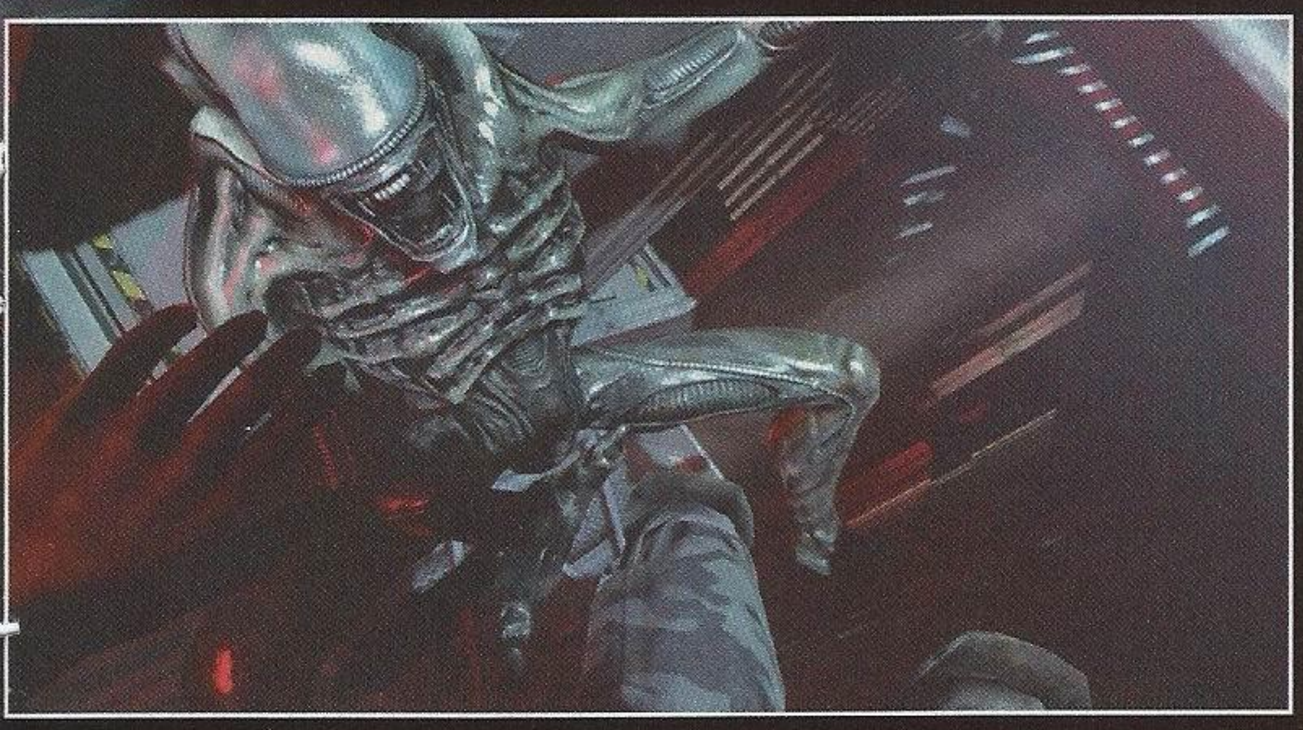
Statek Sulaco po pożarze z początku filmu „Obcy 3" i wystrzeleniu kapsuł kriogenicznych z Ripley i resztą w przestrzeń dryfuje w kosmosie i nie odpowiada na próby nawiązania kontaktu. Nie nadaje też sygnału S.O.S. Na pokład zostaje więc wysłana ekipa czterech żołnierzy w celu zbadania co się stało. Komandosi, nazwani na razie Monday, Bella, O'Neal i Winter, nie są świadomi tego, co ich spotka na miejscu. Mimo to, świetne wyszkolenie nakazuje im trzymać się razem i zabrać ze sobą masę sprzętu. Każda z postaci wyposażona jest według uniwersalnego schematu. Broń podstawowa, granat, pistolet i gadżet. Karabin plazmowy, shotgun, albo miotacz płomieni to narzędzia niezbędne na kosmicznym polu walki. Granatu przybliżać nie trzeba (a do odbezpieczonego zbliżać się również nie wypada). Pistolet to broń wisząca sobie swobodnie przy pasku. Przydaje się głównie wtedy, gdy w żołnierz do drugiej dłoni bierze wspomniany gadżet. Cóż to może być? Choćby kultowy detektor ruchu, narzędzie hakujące mechanizmy obronne statku, apteczka, albo spawarka. Żołnierze nie podnoszą niczego po drodze, nie gubią też swojego wyposażenia.

W TRYBIE DLA JEDNEJ OSOBY WCIELIMY SIĘ W KAŻDĄ Z CZTERECH POSTACI KOSMICZNYCH KOMANDOSÓW W MOMENTACH, KIEDY SCENARZYŚCI UZNAJĄ TO ZA STOSOWNE

DROGA WSPÓŁPRACA

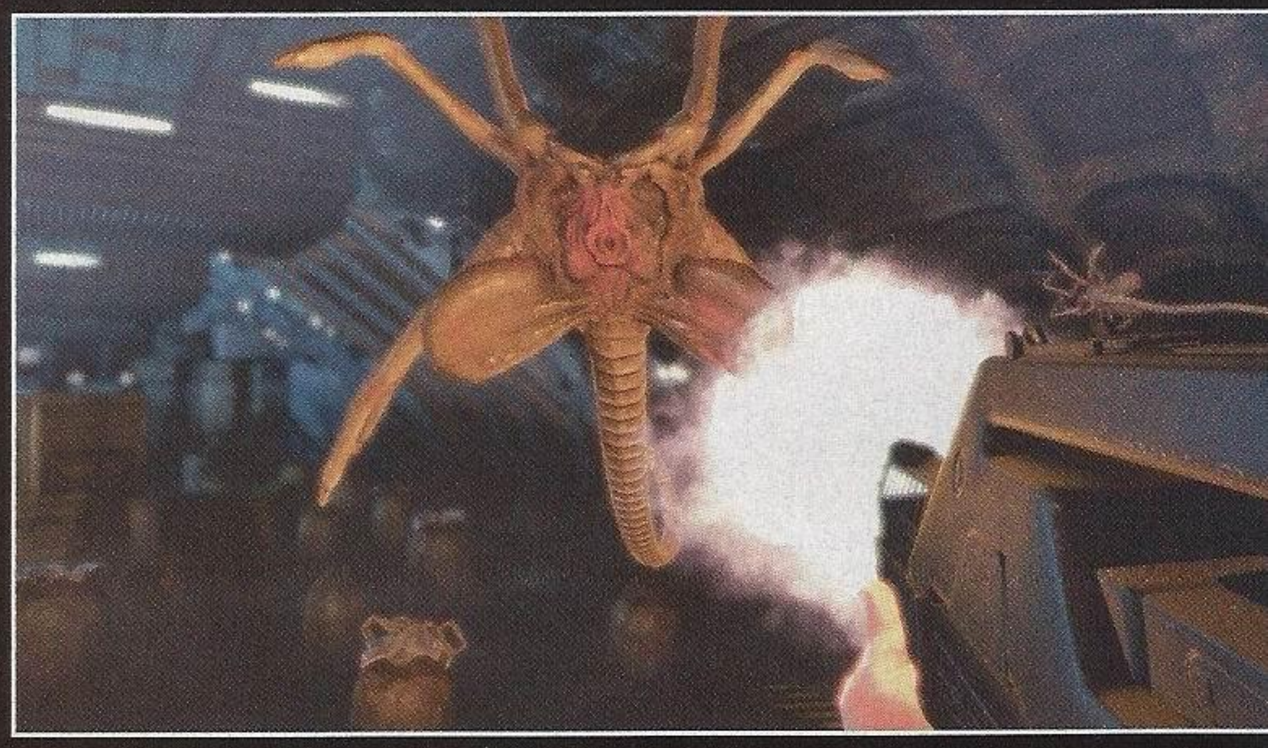
W tak trudnych okolicznościach kluczem do przeżycia jest kooperacja idąca znacznie dalej, niż w innych pozycjach z tego gatunku. Tam, gdzie w Rainbow Six kończą się pomysły na wspólne strzelanie, studio Gearbox dopiero zaczyna rozwijać skrzydła. Nic tak nie pobudza wyobraźni, jak przykładowa sytuacja...

Czerwony kogut nadaje magazynowi wygląd rodem z horroru. Podziurawione rury wydają niepokojące syki, zagłuszając szmery dobiegające z szybów wentylacyjnych. Sprawnie zarządzana ekipa czterech twardzieli wie, że oto zbliża się chwila prawdy. Za minutę zaatakuje chmara Obcych. Jedyną drogą do zwycięstwa jest takie zabezpieczenie pozycji, by bestie ładowały się prosto pod lufy giwer. Spawacz szczelnie zamyka wloty powietrza. Mechanik rozstawia dwa automatyczne działka, które zaczną strzelać do wszystkiego, co się poruszy. Ciężkozbrojny masuje lufę wielkiego kalibru, by ta nie zawiodła go w kulminacyjnym momencie. To na jego muszce znajduje się główna brama, którą za chwilkę wleje się cała masa zwinnych łowców. Chwila nieuwagi i cały misterny plan zostanie rozerwany na kawałki przez szpony Obcych, ale przy odrobinie szczęścia uda się zatrzymać falę tałatajstwa.



Mało kto wie, że w filmie „Obcy – ósmy pasażer Nostromo" w rolę kosmity wcielił się aktor. Bolaji Badejo jest Nigeryjczykiem i liczy sobie dwa metry i osiemnaście centymetrów wzrostu. Może bez złośliwości, dobrze? Aktor nie był charakteryzowany, tylko zakładał specjalny kostium. To dzięki niemu obcy ruszał się, jak się ruszał. Królowa była za to animowanym modelem silikonowym. Dopiero Alien vs. Predator wprowadził komputerowo opracowane postacie. Powyżej: Bolaji Badejo na konsolach.

Gwoli ścisłości, ten Aliens: Colonial Marines nie ma praktycznie nic wspólnego z projektem pod tym samym tytułem, nad którym kiedyś pracowało Electronic Arts. Nic, poza tytułem, oczywiście. Tamtej grze przyglądaliśmy się niedawno w Martwych Pikselach. PS2 mogło stać się domem dla jeszcze jednego dobrego tytułu. Prace zawieszono w 2002 roku.



ROBOT: ALIENS COLONIAL MARINES

Trach! Pierwszy gad chciał przejść po ścianie, ale zdradziły go błyski na pancerzu. Seria rozerwała mu korpus. Działka zaczęły grzać na najwyższych obrotach, a przyspawana blacha odkształcać się pod naporem stada mniejszych bestii. Wytrzyma. Gracz oczywiście musi patrzeć na cały spektakl oczyma dowódcy (bez względu na to, którą postacią aktualnie kieruje). Wskazuje osłony podwładnym, wydaje rozkazy krycia, czy skierowania ognia w inną stronę. Sam również sieje, ile fabryka dała. Wtem z sufitu ciężko zwala się wojownik, a masywna bestia przygniata postać...

Znany z innych gier system wciskania wyskakujących na ekranie symboli przycisków przeszedł sporą metamorfozę. W Aliens ukryto go całkowicie i wypada teraz znacznie naturalniej. W najgorętszej akcji krawędzie ekranu rozbłyskują, a zadaniem gracza jest wychylanie gałki w danym kierunku. Również przyciski zyskują inne funkcje. Na przykład migający na niebiesko prawy górny róg ekranu wskazuje, by nacisnąć X (czy A, teraz nieważne). Zaatakowany żołnierz poczęstuje adwersarza butem, odturla się i na końcu właduje cały magazynek w kosmicznego bazyliszka. Takich akcji ma być dużo, mają również napędzić morze adrenaliny w żyły gracza. Jakby jeszcze było jej mało.

W trybie dla jednej osoby wcielimy się w każdą z czterech postaci kosmicznych komandosów w momentach, kiedy scenarzyści uznają to za stosowne, ale wydawanie intuicyjnych rozkazów będzie możliwe zawsze – najwyraźniej postanowiono odpuścić sobie wojskowy „łańcuch poleceń" na rzecz swobody gracza w decydowaniu kto, co i kiedy ma zrobić. Celem twórców jest oczywiście związanie tym sposobem gracza z każdą z postaci. Panowie z Gearbox nie boją się jednak poświęcić któregoś z żołnierzy dla dobra fabuły. Tak jak w filmie, również w grze czołowe postacie żyć będą tylko do momentu, aż przyjdzie ich czas. Nad samym scenariuszem czuwają zaś dwaj spece z branży – Bradley Thompson i David Weddle (seriale s-f „Star Trek: Deep Space Nine" i „Battlestar Galactica"). No to mamy nadzieję, że niczego nie skaszanią.

Czteroosobowy zespół to wręcz idealne pole do popisu dla ludzi projektujących tryb kooperacji. Nie tylko online, ale też na jednej kanapie. Będzie można zaprosić kolegę do wspólnej przygody na statku Sulaco. Każdy gracz przejmie kontrolę nad jedną postacią, jeśli chętnych do zabawy będzie dwóch, to pozostałymi członkami zespołu pokieruje konsola. W rachubę wchodzą wszelkie możliwe zestawy – choćby dwóch śmiałków na podzielonym ekranie, jeden przez sieć, a jeden sterowany przez S.I. Aha, i żeby nie było – wiadomo, że oczyszczanie z obcych Sulaco to nie cała fabuła gry. Odwiedzimy oczywiście pozostałości znanej z drugiej części filmu kolonii na księżycu LV-426 znanym też jako Acheron, a także wspomniany wrak statku Space Jockeya (The Derelict). Jak i dlaczego – to się dopiero okaże.

FILMOWY ORGAZM

Fanów zabójczych kosmitów nie brakuje. Co ciekawe, inspiracje filmem można odnaleźć w bardzo wielu miejscach. Master Chief jest kosmicznym marine, tak samo, jak Turok, czy bohater ostatniej części Dino Crisis. Jakim cudem dopiero teraz ogłoszono wielki powrót Obcego w realia tak interaktywnej rozrywki, jaką są gry video? Poprzedni projekt, szykowany przez EA jeszcze na PS2, upadł, ale nadszedł wreszcie czas na reanimację dobrego imienia grywalnego Obcego, tym bardziej, że okazja trafia się nielicha – w przyszłym roku obchodzić będziemy trzydziestolecie pierwszego rozprucia klatki piersiowej przez wykluwającego się Aliena.

Nad Colonial Marines pracują ludzie będący wielkimi fanami serii filmów. Ale w dążeniu ku doskonałości posunęli się naprawdę dość daleko... Koparka opada do ziemi na wieść o tym, że zwrócili się do firmy Kodak po informacje o rodzaju taśm, jakie były wykorzystywane do kręcenia zdjęć. Idealne nasycenie kolorów, filtry i graficzne sztuczki sprawią, że oczy wywrócą się nam na drugą stronę. Projekty poziomów to już nie inspirowane wizje, tylko żywcem przeniesiona architektura i wystrój. Jedynie bohaterowie tego dramatu na razie nie muszą się podobać, ale i na to jest wytłumaczenie. Obecnie po prostu postacie są w fazie projektów, a widziani na screenach goście nie mają jeszcze ostatecznego szlifu. Co ciekawe, ich charaktery odegrają bardzo ważną rolę w trakcie zaciekłych walk z Obcymi. Jak wspomnieliśmy – wiadomo, że przynajmniej jedna z postaci zginie. Nikt pewnie nie uroni po stracie łzy, ale skojarzyć powinien: kurczę, to był ten ziomek z super giwerą. Jak ten „problem" zostanie rozwiązany w trybie kooperacji dla czterech? Nie wiadomo jeszcze, ale twórcy zapewniają, że coś wykombinują – w końcu z tego żyją.

SAM W KOSMOSIE

Aliens: Colonial Marines ma szanse na sukces. Ile innych gier pozwala na kooperację we czterech? Może by się coś znalazło, jasne. Ale w ilu występują Obcy? No właśnie.

Nowe spojrzenie na QTE, taktyczna wyrzynka dla kilku graczy i to wielkie przywiązanie do detali zapowiada, że będzie dobrze. Gdy w ciemnym korytarzu czteroosobowa ekipa stawia ostrożnie kolejne kroki, a dowódca szeptem wydaje rozkazy, jedynym, czego brakuje do pełni szczęścia, jest wrzask zwiadowcy, który właśnie na ekranie detektora zauważył kilkanaście poruszających się w zawrotnym tempie kropek... A przecież do Królowej wciąż daleko. Twórcy mówią, że pojedynek z nią zapadnie graczom na długo w pamięci i najpewniej wymagać będzie dużej dozy zwinności, spostrzegawczości i szczęścia. My stawiamy jednak na to, że nic się tak nie przyda, jak ogień ciągły z dwóch karabinów, podgrzanie suki miotaczem płomieni i granat rzucony z drugiej linii.

Niepokojące odgłosy dobiegające z detektora ruchu usłyszymy dopiero w połowie przyszłego roku. To daje sporo czasu programistom na dopracowanie gry do granic możliwości. Pamiętać jednak należy, że w studiach Gearbox powstają jeszcze dwa FPPy. Pierwszym jest robiony jakoś tak z milion lat next-genowy Brothers in Arms, drugim obiecujące Borderlands. Mamy nadzieję, że mimo zawalenia robotą Gearboxowcy, jak sami się zarzekają – wielcy wielbiciele Aliens, dostarczą nam dawkę emocji godną filmowych pierwowzorów. Ekipa Neo Plus to również wyznawcy Obcych, więc pełni entuzjazmu czekamy na kolejne wieści na temat ACM.

COLONIAL MARINES

Z FILMU DO GRY

Przykład fanatyzmu, jakim cechują się graficy z Gearbox. Na górze stopklatka ładowni Sulaco z filmu „Obcy – decydujące starcie", pod spodem – ta sama miejscówka przygotowana za pomocą nowoczesnych technik graficznych. Takich lokacji ma być więcej, a autorzy chętnie sięgają do źródła, jakim są pierwsze trzy części krucjaty Ripley. Podobno nawet próbowali własnoręcznie zbudować jeden z karabinów, jakimi posługiwali się w drugim filmie komandosi – mamy nadzieję, że nikomu nic się nie stało.

■ Oprawa wypada bardzo przekonująco i to na ponad rok przed premierą. Rewelacyjnie oddane miejscówki z filmu to wielka zaleta. Świetnie animowane postacie, chociaż na razie zbyt podobne do siebie, również pewnie wrzucą nam na usta uśmiech. Efekty świetlne to podstawa, by klimat był gęsty. Złowieszcza mgła spowija zakątki bazy, a ślady krwi i iskrzące się przewody, poprzewracane mebelki i powybijane szyby oddają to, co wydarzyło się w tym miejscu całkiem niedawno.

AvP na PC

Pod koniec 2001 roku na komputery PC pojawiło się Aliens vs Predator 2. To oczywiście kontynuacja ciepło przyjętej części pierwszej. Pierwowzór zdobył sobie uznanie fanów, ale jednocześnie brakowało mu kilku ważnych składowych do stania się kultową pozycją. Wydaje się, że właśnie „dwójka" sprostała ówczesnym standardom i nawet dziś wciąż zasługuje na uznanie. AVP2 to strzelanina FPP z rozbudowaną kampanią dla jednego gracza i wciągającym trybem multi w sieci. Gracze mogą wcielić się w obcych, łowców lub marines, przez co nie ma mowy o jakimś konwencjonalnym tytule. Na dobrą sprawę tryby wieloosobowe wciąż są całkiem świeże i wciągające. Za to w kampanii dla jednego gracza można nawet pokierować facehuggerem, czyli tym obleśnym pajęczakiem przenoszącym zarodniki kosmitów. Warto sięgnąć po tę pozycję, obecnie ruszyć powinna na wszystkim. No i może być niezłą wprawka przed tym, co szykują panowie z Gearbox.

TE GŁUPIE OBRAZKI

SUPERBAD

Najsłynniejszy, ale też najmocniej nadgryziony zębem czasu superheros nigdy nie miał szczęścia do gier. Odsetek crapów w bibliotece produkcji z jego udziałem jest na tyle wysoki, że postanowiłem ustawić Supermana w pełnym świetle jupiterów ramki. Pośmiejmy się zatem tutaj niczym grupka licealnych cwaniaczków usadzonych w ostatnich ławkach. Niezależnie od której strony nadgryźć dorobek Kal-Ela w grach, nie wygląda to dobrze, więc żeby nie przeciągać sprawy, drobny „top" 5 gier z Supkiem w roli głównej, od najmniej żenującej do króla wszelkich crapów.

5: SUPERMAN: SHADOW OF APOKOLIPS /PS2, GCN

Jedyna gra na tej liście, która przy odrobinie dobrej woli może uchodzić za udaną. SoA to dzielna próba stworzenia gry z Supermanem, w którą naprawdę da się grać, jednak brzydki cell-shading i monotnia zepsuły zabawę.

4: SUPERMAN RETURNS /PS2, XBOX, XBOX 360

Wraz z premierą nowego filmu (średniego zresztą) ostatnich pięciu fanów Supermana na świecie miało nadzieję na pierwszą naprawdę dobrą grę. Brzydkie tekstury, świecące pustkami Metropolis i wszechogarniająca nuda szybko pozbawiły ich złudzeń.

3: SUPERMAN /MEGADRIVE

Gra na MegaDrive, w której Supek dysponuje tylko jedną mocą naraz, i w której chodzi (!) po dachach psując roboty. Wystarczy.

2: SUPERMAN: MAN OF STEEL /XBOX

To mogło być coś, gra o Supermanie produkowana na wyłączność dla pierwszego Xboxa. Gdyby tylko autorom chciało się posiedzieć nad grafiką, sterowaniem, projektem miasta i ciekawymi zadaniami... OK, bez żartów na Teutatesa. Straszny crap.

1: SUPERMAN /N64

Co tu dużo gadać. Jeśli nie grałeś w tę abominację, nie ma absolutnie żadnego sposobu, żebym mógł oddać jej potworność w kilku linijkach tekstu. Jeśli grałeś, zapewne właśnie przypomniałem Ci jedno z bardziej traumatycznych przeżyć Twego życia i kulisz się gdzieś w kącie ssąc kciuk. Sorry.

CZĘŚĆ PIERWSZA

FACECI W RAJTUZACH

POMIMO, ŻE GRY I KOMIKSY SĄ ZASADNICZO ZUPEŁNIE ODMIENNYMI ŚRODKAMI WYRAZU, MAJĄ TAKŻE SZEROKĄ GAMĘ CECH WSPÓLNYCH. Na przykład – to relatywnie młode media (pomijając zboczone teorie o tym, że egipskie hieroglify to tak naprawdę prakomiksy, a szachy to taki wstęp do gier video) opierające się w dużej mierze na wizualnych środkach przekazu. A także – gry i komiksy do nie tak znowu dawna traktowane były z dużą dozą lekceważenia, tudzież podejrzliwości (to w lekkich przypadkach), bądź też otwartej wrogości. Zapewne część z Was kojarzy niejakiego Jacka Thompsona, obecnie największego propagatora jakże doskonale uzasadnionej tezy, że gry to wymysł szatana powodujący upośledzenie emocjonalne, ślepotę, choroby weneryczne i odpadanie narządów płciowych. Nie wszyscy jednak wiedzą, że komiksy dorobiły się swojego Jacka znacznie wcześniej, bo już w latach 40. ubiegłego wieku. Wtedy to Dr Fredric Wertham podbił serca opiniotwórczej prasy publikując serię artykułów atakujących historyjki obrazkowe jako bezwartościową pulpę pełną seksu i przemocy. Cóż... Jak wiadomo, każde nowe medium rodzi niepokój czy wręcz strach w sercach ludzi nietolerancyjnych (żeby nie powiedzieć – ograniczonych), dla których lektura komiksu o Batmanie albo partyjka Pacmana nie były naturalnym elementem okresu młodzieńczego. Od strachu zaś, jak słusznie pouczał mistrz Yoda, tylko krok do gniewu i nienawiści, stąd też owe niezbyt składne ataki nie powinny specjalnie dziwić. Pozostaje jeno cieszyć się, że zarówno elektroniczne zabawki o ludzikach piorących się po ryjach, jak i bezmózgie serie obrazków o facetach w obcisłych kostiumach przetrwały – ba – rozwinęły się szybciej, niż ktokolwiek mógł przypuszczać. A co więcej – zaczęły coraz bardziej się ze sobą spoufalać.

KA-CHUK

Dla pełnej jasności – jestem jak najdalszy od zawężania medium komiksu, którego adoratorem jestem od wczesnych lat szczenięcych, do amerykańskich opowieści o superbohaterach. Jednak z uwagi na obszerność tematu i wielkość zjawiska, to nimi zajmiemy się w pierwszej kolejności. Spróbujmy zatem odpowiedzieć na pytanie – co też wynikło ze związku gier i superbohaterów? Zdrowy, rumiany dzidziuś czy parchaty pomiot, którego Spartanie powinni strącić ze skały?

O zgrozo – coś pośredniego. Ale po kolei. Superbohaterowie gościli w grach już w latach 80., poczynając od Amstrada, C-64 i ZX Spectrum, na NESie, PC i Atarynce kończąc. Podstawowym mankamentem wczesnych gier z superherosami w rolach głównych były

ograniczenia techniczne – nie sprowadzające się wszakże tylko do oprawy graficznej i dźwiękowej, ale przede wszystkim do samej rozgrywki. Oddanie w przekonujący sposób – na przykład – miotającego siecią człowieka-pająka za pomocą kilku pikseli i jednej statycznej planszy to naprawdę ciężki orzech do zgryzienia. Dlatego też nie może dziwić umowność tytułów z owego okresu, jak choćby Spider-Man na Atari 2600, w którym czerwono-niebieski zbitek punkcików wysuwa z siebie białą linię, przeskakując w górę na szarym tle. Podstawienie w jego miejsce bohaterskiego pająka wystrzeliwującego sieć z nadgarstka i wspinającego się na kolejne piętra wysokościowca należało już do wyobraźni grającego. Co nie znaczy, że nie powstały wówczas żadne udane tytuły. Zwłaszcza pod koniec lat 80. twórcy zaczęli rozgryzać jak zrobić porządną grę z superbohaterem w roli głównej. Po sukcesie filmowego Batmana ukazała się growa adaptacja na niemal wszystkie ówczesne platformy sprzętowe, z których jedną z bardziej udanych była ta na NESa. Nieskomplikowana – acz zdecydowanie nie prosta – platformówka, w której netoperek przebić się musiał przez pięć długich poziomów, by na końcu skopać purpurowy zadek samego Jokera. Spora liczba dostępnych gadżetów i jedna z lepszych NESowych ścieżek dźwiękowych zapewniła grze sukces jakiego wiele innych superbohaterskich gier mogłoby tylko pozazdrościć. Zresztą, Batman – do spółki z Supermanem i Spiderem – pozostają najbardziej intensywnie dojonymi komiksowymi licencjami. W ciągu ostatnich 20 lat powstało niemal 20 gier z Nietoperzem w roli głównej, tyle samo z Człowiekiem ze Stali, oraz o kilka więcej z Człowiekiem-Pająkiem. Nie licząc flipperów, gier na komórki, programików multimedialnych i gościnnych występów, oczywiście.

przyniosły tryliardy dolarów dochodu, rozpoczęło się bombardowanie rynku licencjonowanymi grami. Pierwsze dwie części robiły co mogły, by wzbogacić znany graczom model rozgrywki o nowe elementy, w tym – najważniejszy – otwarte miasto, które mogliśmy przemierzać pajęczakiem. Niestety, z czasem formuła nieco się wytarła, czego najlepszym dowodem okazała się wtórna i niedopracowana growa adaptacja trzeciego filmu z serii. Miłą odskocznią okazał się cell-shadowany Ultimate Spider-Man, oparty na świeżo zresetowanej wówczas serii komiksów, niemiłą zaś – przeznaczony głównie dla młodszych fanów prostacki Friend or Foe.

BOOOM

Nieco mniej eksploatowanym, choć równie znanym herosem jest Batman. Najbardziej wielowymiarowa postać z wielkiej trójcy superbohaterów doczekała się też zestawu najbardziej zróżnicowanych gier. Poczynając od przygodówek point 'n' click (Batman Returns na PC), poprzez arcade'owe naparzanki (Batman Forever Arcade), tradycyjne platformówki (Adventures of Batman & Robin), trójwymiarowe gry akcji (Batman Vengeance) aż po wyścigówki (Gotham City Racer). Ostatnia zaś growa adaptacja filmu „Batman Begins" dodała do kotła szczyptę skradanki. Niestety, większość tytułów z Batem w roli głównej pluskało się w oceanie przeciętności, kilka zaś (jak Batman Forever) do dziś uznawanych jest za gry legendarnie słabe. Nieoczekiwany zwrot akcji (w języku komiksu „WTEM!") zafundowała nam niedawno firma Traveller's Tales, obwieszczając LEGO Batman, w którym para dzielnych i absolutnie heteroseksualnych pogromców zbrodni (to o Batmanie i Robinie, jakby kto nie skumał) przemierzy zbudowane z klocków Gotham.

No i jest też Superman. Ale to sprawa na osobną ramkę.

KRUNCH

Zacznijmy od Spidera, który jak na razie miał największe szczęście do gier ze swym udziałem. Co prawda, jak już wspomniałem, wczesne gry nie bardzo potrafiły oddać specyfikę postaci, część z nich była zaś po prostu słaba (jak np. Return of the Sinister Six na NESa z burą grafiką i beznadziejnym sterowaniem), ale wszystko zmieniło się w 2000 roku, wraz z wydaniem przez Neversoft Spider-Mana na PlayStation, N64 i Dreamcasta. Była to bodaj pierwsza gra, której udało się w zabawny i przekonujący sposób oddać doświadczenie śmigania po mieście na pajęczynie. Do tego gra miała prostą, ale stylową grafikę, intuicyjne sterowanie i bogaty garnitur postaci Marvela. Był hicior i była kontynuacja w postaci Spider-Man 2: Enter Elektro. Od tamtej pory twórcy kolejnych gier bezlitośnie eksploatowali sprawdzony w boju model rozgrywki autorstwa Neversoftu. Po tym jak kolejne filmowe adaptacje z Tobym Maguirem w kalesonach

CRUNCH!

Oczywiście powyższa trójka to nie jedyni przedstawiciele gargantuicznej watahy śmiesznie ubranych ćwoków, którzy doczekali się własnych gier. Zielonoskóry gigant znany jako Hulk doczekał się jak dotąd pięciu gier, z których dwie pierwsze były prostymi side-scrollerami, w których zielony robił to, co umie najlepiej, czyli dewastował wszystko na swej drodze. Wypuszczona na fali popularności filmu Anga Lee gra na PS2, Xboxa i GCN urozmaiciła nieco tę formułę, dorzucając trzeci wymiar i zupełnie niepotrzebne skradankowe poziomy, w których gracz wcielał się w chuderlawe alter ego Hulka, doktorka Bannera. Jednak dopiero wydany dwa lata temu Hulk: Ultimate Destruction wstrzelił się idealnie w ideę postaci, pozwalając na totalną rozwałkę sporego obszaru miejskiego i dostarczając sporą ilość radochy z kierowania potrafiącym ciskać autobusami olbrzymem obdarzonym umysłem pięciolatka z ADHD. W maju nowy film i towarzysząca mu gra, ponoć wzorowana w dużej mierze na Ultimate Destruction. Co nie powinno dziwić.

Podobną liczbą występów pochwalić się może jedna z bardziej bezpłciowych drużyn herosów, czyli Fantastyczna Czwórka. Niestety, grupie nie udało się jak dotąd wystąpić w bodaj jednej dobrej grze, wahając się od poziomu dna i grubej warstwy mułu (FF na PSX) do lekko poniżej tafli – vide niedawne FF: Rise of the Silver Surfer. Warto wspomnieć, że sam Srebrny Surfer zaliczył także solowy występ w swojej własnej – absurdalnie trudnej i frustrującej – latanej strzelance na NESa.

SPLINK

W kilkadziesiąt lat od początków kariery, superbohaterowie nadal cieszą się olbrzymią popularnością, nic więc dziwnego, że produkuje i produkować się będzie gry z ich udziałem. Niedługo swego drugiego występu doczeka się Tony Stark, znany lepiej jako Iron Man, szansę dostają też młodzi bohaterowie, jak choćby Blade. Niedawno zaś czytniki konsol nawiedził mroczny antybohater Jackie Estacado w adaptacji komiksu The Darkness. Był to swego rodzaju ewenement – całkiem dobra gra oparta na zazwyczaj bardzo słabym komiksie. A jeśli już o antybohaterach mowa – wypada wspomnieć o takich herosach, jak Spawn czy Punisher. Ten pierwszy, niejako przekładając swą zwichrowaną psychikę na pole gier, zaliczył serię spektakularnych wzlotów i upadków – poczynając od pociesznej platformówki na SNESa, poprzez arcytragiczną parodię gry znaną jako Spawn: The Eternal na PSX, aż po całkiem udaną strzelankę In the Demon's Hand na Dreamcasta i drugorzędną podróbkę Devil May Cry w formie Spawn Armageddon. Za to Frank Castle, czyli ukochany przez wszystkich Karzyciel – najbardziej konkretna postać Marvela, może się poszczycić całkiem udanym dorobkiem w grach video. Pomijając średniawy „celowniczek" na NESa, zarówno chodzona nawalanka królująca na automatach na początku lat dziewięćdziesiątych, jak i niespecjalnie dawna strzelanka tpp, mocno „inspirowana" Maxem Paynem, nie przyniosły Frankowi wstydu.

Podobnym wynikiem pochwalić się mogą mutanci z X-Men. Kilka niezłych arcade'owych produkcji, udane występy w dwuwymiarowych nawalankach Capcomu, niezgorsze występy solowe Wolverine'a – nawet pomijając średnią bijatykę 3D Mutant Academy i nieco monotonne hack 'n' slashe z serii X-Men Legends – nie mają się czego wstydzić. Na bazie tej ostatniej opracowano zresztą jeden z obszerniejszych tytułów w historii gier o superherosach – Marvel Ultimate Alliance. Co ładnie wprowadza nas do ostatniego zagadnienia wieczoru.

SPLOJRK

Ostatnim ciekawym zjawiskiem, na które warto zwrócić uwagę, są bowiem zbiorowe występy facetów w kostiumach. Wiadomo jacy są superbohaterowie – uwielbiają zbijać się w grupy, niczym fikuśnie ubrani tancerze na paradzie wolności. Stąd też momentami absurdalnie wielkie crossovery, grupujące nieraz po kilkudziesięciu herosów w jednym miejscu, zarówno na kartach komiksów, jak i w grach. Najciekawszym z tych drugich jest seria dwuwymiarowych bijatyk zapoczątkowana przez X-Men: Children of the Atom, poprzez Marvel Super Heroes i Marvel Super Heroes vs Street Fighter, aż po apogeum wraz z Marvel VS Capcom 2, w którym to do walki stanęło około sześćdziesięciu postaci. W przeciwieństwie do komiksowych crossoverów, zazwyczaj nudnych i głupawych, ich growe odpowiedniki udały się w tym wypadku w stu procentach, stanowiąc do dziś jedne z bardziej udanych gier z udziałem komiksowych postaci. Absolutnym przeciwieństwem był natomiast chłam wciskany fanom pod nazwą Marvel Nemesis: Rise of the Imperfects.

Warto zauważyć, że – co w przypadku gier opartych na przygodach superbohaterów jest szczególnie widoczne – tak naprawdę nie produkuje się adaptacji komiksów sensu stricte. Z pierwowzorów bierze się zazwyczaj bohaterów i ogólne realia świata, resztę dopisując na bieżąco i dopasowując do konwencji gry. Z jednej strony to dość zrozumiały zabieg, identycznie postępować zwykli twórcy filmowych adaptacji, z drugiej – lekka szkoda, że traktuje się komiks jako swego rodzaju jednolitą masę, a nie konkretne historie. Tym bardziej, że wiele z nich można by bez większego bólu przełożyć na świetne gry. Ale to tak na marginesie. Zresztą, może to i dobrze – po co dublować historie, które doskonale sprawdziły się w formie komiksu…

Za miesiąc – reszta ferajny, tym razem bez flaneli i lateksu.

■■ Dr Max

WARTO ZWRÓCIĆ UWAGĘ NA ZBIOROWE WYSTĘPY FACETÓW W KOSTIUMACH. SUPERBOHATEROWIE UWIELBIAJĄ ZBIJAĆ SIĘ W GRUPY, NICZYM FIKUŚNIE UBRANI TANCERZE NA PARADZIE WOLNOŚCI

MOTORSTORM

NADCHODZI BURZA. TROPIKALNY TAJFUN ŁAMIĄCY KONWENANSE, PĘDZĄCY NA ZŁAMANIE KARKU. O MOTORSTORM 2 MOŻECIE PRZECZYTAĆ TYLKO U NAS. MIELIŚMY TEŻ OKAZJĘ ZADAĆ TWÓRCOM KILKA PYTAŃ. OWOCEM GŁĘBOKIEJ ANALIZY TEMATU JEST TEN EKSKLUZYWNY MATERIAŁ.

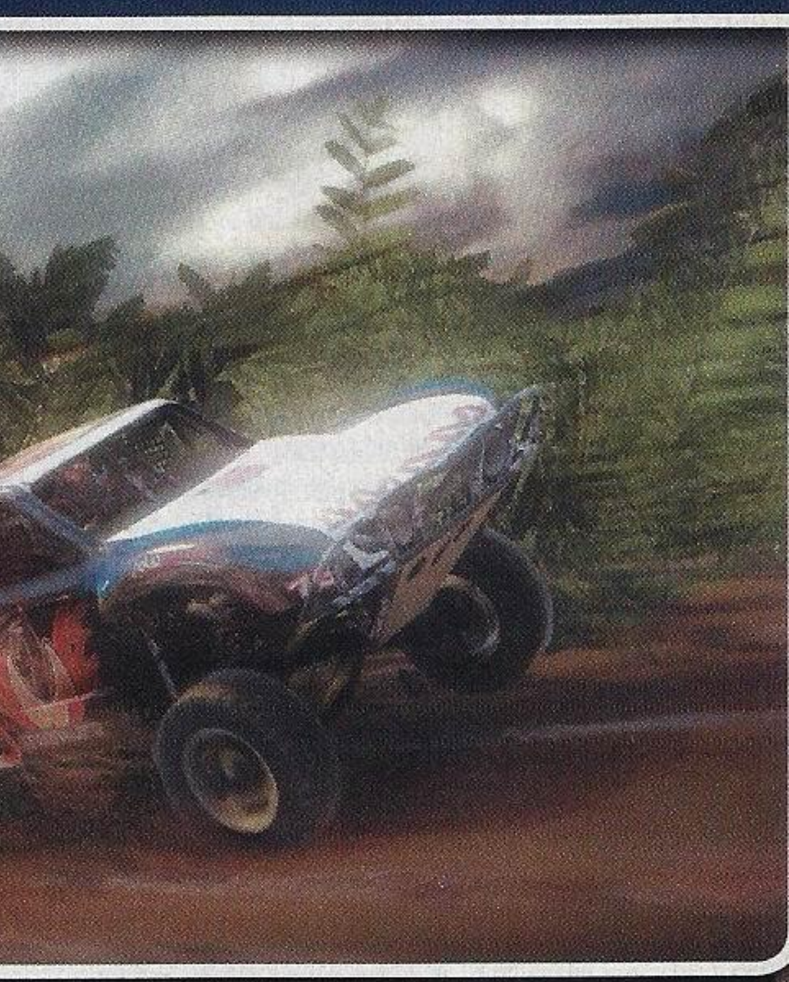
INFO
DEVELOPER: EVOLUTION STUDIOS
WYDAWCA: SONY
TERMIN: 2008
KONSOLA: PLAYSTATION 3

□ Nie sposób pomylić tego widoku z czymkolwiek innym. Z motocyklisty może udałoby się transplantować nerkę, ale na pewno niewiele więcej, gdyby wpadł pod koła takiego kolosa. Oby siła tych maszyn nie przerastała zbytnio pozostałych uczestników.

STUDIO EWOLUCJI

Założone w 1999 roku Evolution Studios zostało wykupione przez Sony dopiero przed rokiem. Jak to zwykle w branży bywa, nie ma opcji, żeby studio wyskoczyło znikąd z fantastyczną grą. Evolution najpierw opracowali doskonałą serię World Rally Championship na PS2. Przez pięć odsłon próbowali osiągnąć szczyt i udało im się to, gdyż na drugiej konsoli Sony nie ma i nie będzie lepszych wyścigów rajdowych. MotorStorm to wprawdzie nowa marka, ale od początku skazana na sukces, bo machina marketingowa napędziła potężną sprzedaż, a do tego faktycznie oferuje pod kątem rozgrywki świetne rozwiązania. „Dwójka" ma wszelkie predyspozycje do tego, by stać się godnym sukcesorem i tym samym kolejną świetną grą w dorobku utalentowanego studia. Jak zdradził nam Nigel Kershaw, panowie nie wykluczają zrobienia kolejnych rajdów i z chęcią zabiorą się za nie, gdy czas będzie sprzyjał. W końcu Sony wciąż ma licencję WRC, a niewiele ekip potrafi napisać tak doskonały silnik i ma takie doświadczenie. ■

□ Wyspa z lotu ptaka. Widzimy przynajmniej trzy kapitalne miejscówki na trasy – w tropikalnym lesie, ponownie w górach oraz na plaży.



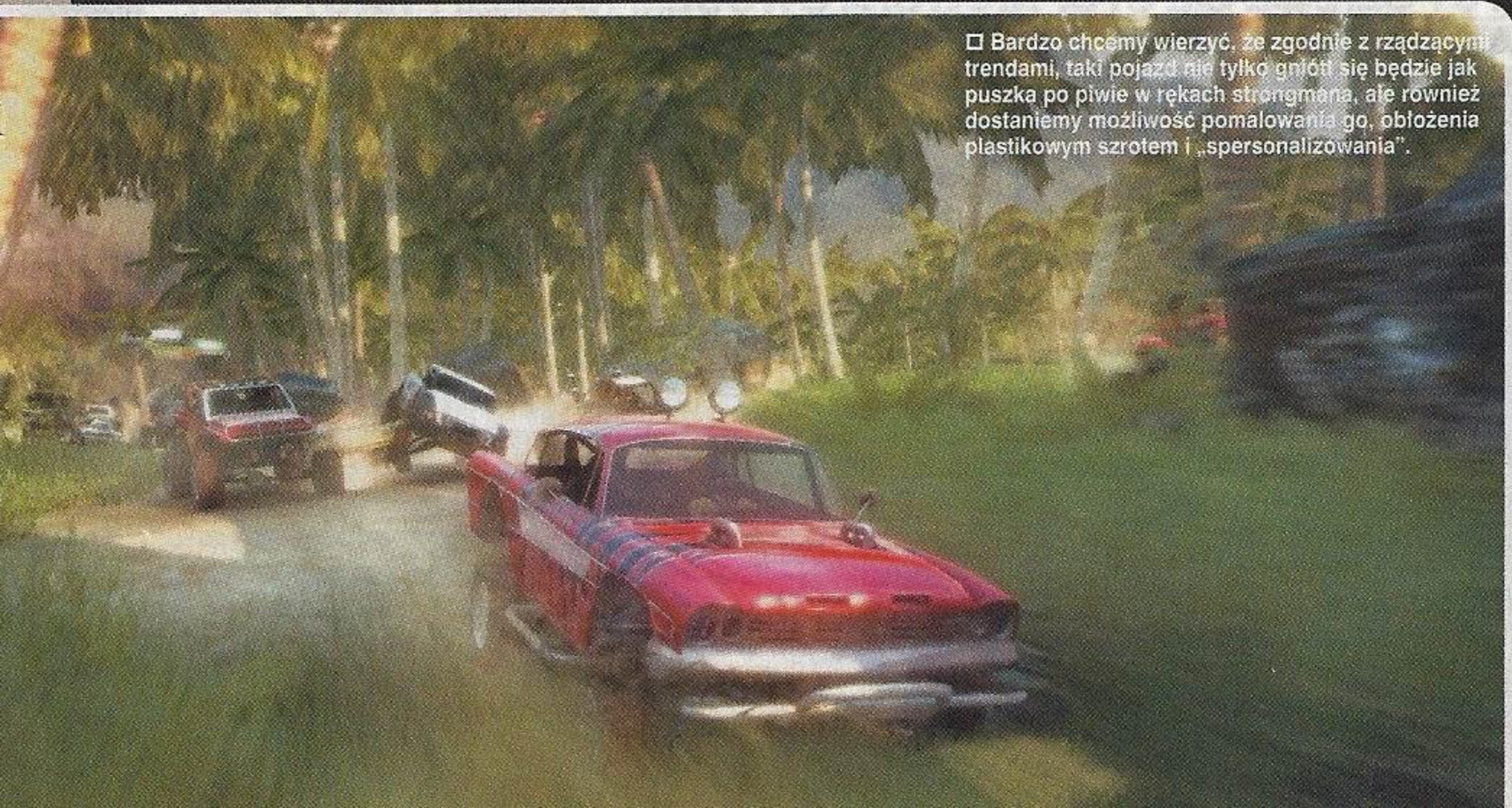
□ Dwie terenówki w swoim żywiole, czyli gęstym błocie, wyglądają bardzo okazale, ale kwestią otwartą pozostaje czy autorzy aby nie przesadzili z efektem rozmycia krawędzi ekranu? Czy może jednak poczucie pędu na tym zyska? Wasze zdanie na naszym forum.

Pierwszy raz słowo MotorStorm padło w 2005 roku, w maju. Następnie gra zapadła się pod ziemię i wyjechała stamtąd kilka ładnych miesięcy później. Debiutancki materiał filmowy nawet dziś robi wielkie wrażenie, a dążenia ekipy Evolution do osiągnięcia dramatyzmu, dynamiki i niesamowitych efektów z tamtego trailera zdają się nie mieć końca. Studio odpowiedzialne za doskonałe wyścigi na licencji WRC zerwało z realizmem i postawiło na efektowność. „Nie możemy wykluczyć, że zrobimy kolejną część WRC." – mówi Nigel Kershaw z Evolution, który odpowiadał na wszystkie nasze pytania. Pierwsza część MotorStorm jest wciąż jedną z najlepszych gier na PlayStation 3, której to konsoli zresztą towarzyszyła podczas europejskiej premiery. Co ciekawe, stanowi w zasadzie podgatunek wyścigów, nie mając praktycznie żadnej konkurencji. „Przy MotorStorm zawsze skupialiśmy się na brutalnych wyścigach off-road po nieprzewidywalnym terenie. Dla MotorStorm 2 chcieliśmy zrobić coś absolutnie innego, niż kamienista pustynia z części pierwszej. Tropikalna wyspa wydaje się wprost idealnym miejscem na kolejny festiwal i oferuje znacznie większe zróżnicowanie terenu, niż w przypadku poprzedniej miejscówki. Przyznacie jednak, że nawet z tak martwego terenu, jakim na pierwszy rzut oka jest piaszczysta równina i wyschnięte koryto rzeki, udało się nam wyczarować bardzo zróżnicowane tereny w MS1." – mówi Nigel.

NOWE WYŻYNY

MotorStorm 2 zadebiutował krótkim zwiastunem. Kamera sunąca nad falami oceanu dociera nad wyspę, do której dobijają potężne barki. Na brzegu trwa niezła impreza... W sielski materiał zostały wmontowane przebitki ukazujące pickupy na ogromnych kołach (monster trucki) rozbijające się pośród mniejszych pojazdów. Ukazanie wyspy z wysokości chmur i błyskawiczny lot z przestworzy między drzewa robi kolosalne wrażenie. Po chwili jednak na drodze biegnącej przez dżunglę pojawiają się pędzące maszyny, a z głośników dobiega fantastyczny kawałek drum'n'base. „Muzyka zawsze ma nasuwać na myśl słowo MotorStorm – mówi Nigel – możecie więc być absolutnie spokojni o stronę dźwiękową, pokochacie to, co dla Was przygotowujemy. A jak nie, to na pewno ucieszycie się z opcji słuchania własnej muzyki w trakcie gry. Dostaliśmy wiele próśb od fanów i jesteśmy dumni, że możemy je spełnić oddając wybór w ich ręce."

Z materiału filmowego wynika jeszcze kilka rzeczy. Po pierwsze, wyspa nie jest całkowicie dzikim miejscem, część lasu jest wykarczowana, zapaleńcy wszędzie pobudowali rampy, skocznie, pomosty. Bujna roślinność mniej więcej określa szerokość tras, ale wygląda to bardzo plastycznie i naturalnie, nie ma mowy o niewidzialnych ścianach. Nigel: „Nasi programiści pracują w pocie czoła nad tym, by środowisko, mimo pozornego ograniczenia, oferowało ciekawą rozgrywkę, nieprzewidywalną, pełną możliwości. No i wyglądało wprost zdumiewająco." MS1 zachwycało graficznie, ale łatwo wskazać elementy, na dopracowanie których zabrakło czasu. Płaskie krzaki czy momentami tnąca animacja to problemy przeszłości, nie znajdą się w kontynuacji. Kershaw – „PlayStation 3 poznaje się stopniowo, a owocem naszej pracy jest technologia gotowa wyświetlać niesamowite efekty. Nowa lokalizacja dodaje grze głębi, gwarantuje nieprzewidywalne akcje, motywuje gracza do kreatywnego myślenia podczas jazdy. Więcej szczegółów dotyczących kwestii technicznych zdradzimy w najbliższych miesiącach." Wyspa to nie tylko tropikalna dżun-



□ Bardzo chcemy wierzyć, że zgodnie z rządzącymi trendami, taki pojazd nie tylko gniótł się będzie jak puszka po piwie w rękach strongmana, ale również dostaniemy możliwość pomalowania go, obłożenia plastikowym szrotem i „spersonalizowania".

gla, ale również plaża i rozbijające się o nią fale, wilgotne jaskinie, strome szczyty gór, a nawet buchający lawą krater wulkanu. Zdecydowanie trudniej będzie podać barwę dominującą w oprawie drugiej części MotorStorma.

PODZIEL SIĘ

Najlepsze akcje w znacznej większości gier odchodzą w trybie multiplayer, co związane jest bezpośrednio z tym, że jakkolwiek sprytni i wiarygodni byliby komputerowi przeciwnicy, nie da się zobaczyć ich miny, ani usłyszeć sfrustrowanego głosu. Online dla tuzina graczy z pierwszej części sprawuje się świetnie, ale to jedyny sposób, by zmierzyć się bezpośrednio z żywym przeciwnikiem. Głos ma Nigel – „Splitscreen jest dla nas wyjątkowo ważny i chociaż obecnie jest już rzadkością, to przecież obiecaliśmy fanom, że zawrzemy go w naszej grze. Przy 'jedynce' się nie udało, teraz z dumą możemy ogłosić, że będzie. Nasi programiści ciężko pracują przepisując część naszej technologii renderowania obrazu, by zapewnić piękną oprawę również na podzielonym ekranie. Oprawę godną gry z MotorStorm w tytule. Dopracowujemy każdy aspekt gry możliwie najlepiej, jak potrafimy, nie odpuszczamy w żadnej kwestii. To, co nam się nie uda tym razem, to splitscreen w sieci." Wychodzi więc na to, że w multi pobawimy się albo we czterech w pokoju, albo przez PSN, na razie nie wiadomo w ilu. Ale na pewno nie mniej, niż w dwunastu. Zawodnicy kierowani przez konsolę już w pierwszej części potrafili zajechać za skórę, jak w żadnej innej grze. Wraz z kontynuacją na pewno nie staną się bardziej pobłażliwi, a kto wie, czy znowu nie będą doprowadzać do płaczu niedzielnych graczy. Przydałby się poziom trudności do wyboru, ale twórcy na razie milczą w tej kwestii.

OCZAMI KIEROWCY

Pamiętacie doskonały widok z wnętrza pojazdu, którym zachwycał się cały grający świat po ujrzeniu filmu koncepcyjnego pierwszej części? „Nie będzie go również w dwójce – rozwiewa nasze nadzieje Nigel Kershaw – ale już tłumaczę, dlaczego. Otóż chodzi o rozgrywkę, a nie kwestie techniczne. Wiele eksperymentowaliśmy z inną kamerą przy MotorStorm, ale projektanci nie byli zadowoleni z efektów. Jak wiecie, nasza gra to nie tylko idealna linia przejazdu, ale również otoczka i wszystko to, co dzieje się dookoła. Zaproponowane przez nas ujęcia powstały właśnie po to, by uwydatnić ten cały spektakl, a do tego jeszcze lepiej oddać uczucie prędkości."

W MS1 dachowanie oznaczało eksplozję, utratę cennych sekund i pojawienie się na trasie w postaci ducha. Czasami z auta zostawał w zasadzie szkielet, ale nadal jechało, a innym razem po lekkiej stłuczce eksplodowało. „System zniszczeń przeszedł remont kapitalny, ponieważ mieliśmy potrzebę dokonania kilku ulepszeń. Oddając w ręce graczy monster trucki liczmy się z tym, że są oni głodni niszczenia przeciwników na wiele nowych, niemożliwych wcześniej, ekscytujących sposobów. Nowe efekty dalej odgrywają ważną rolę w naszej filozofii, która głosi, że zbędne są wszelkie wskaźniki określające poziom zniszczenia. Dzięki zastosowaniu gamy usprawnień, gracz może bez problemu 'na oko' określić stan techniczny swojej maszyny. Pracując nad MotorStorm 2 chcieliśmy, by gracze jak najczęściej chwytali się za głowy i wykrzykiwali 'hell yeah!'. Nowy system zniszczeń i udoskonalona kamera w czasie wypadków na pewno dodadzą więcej efektu 'wow' do naszej produkcji." – twierdzi Kershaw.

□ Na pierwszym planie ZZ Top walczy bark w bark z terenowym garbusem, ale to drugi plan przykuwa uwagę. Efektownie dachuje monster truck, eksploduje jakiś inny nieszczęśnik, a motocyklista uchodzi cudem z katastrofy. Takie akcje to tylko w MotorStorm.

BURZOWY GARAŻ

Podzielenie dostępnych pojazdów na siedem klas w pierwszym MotorStormie było doskonałym pomysłem. W zależności od osobistych preferencji można było śmigać motocyklem, buggy, ATV, samochodem rajdowym, terenówką, błotnym łazikiem, czy wielką ciężarówką. „Wszystkie maszyny wracają, ale na nowo opracowane, odpicowane i ponownie zbalansowane. Oczywiście nowa klasa monster truck zapewni jeszcze większą rozwałkę na trasach." Nigel Kershaw z Evolution twierdzi również, że właśnie przekrój przez te wszystkie spalinowe bestie definiuje to, czym jest MotorStorm, tak samo, jak robi to nieprzewidywalna natura wyścigu w cudownym otoczeniu. Nie ma mowy o tym, że jakaś klasa się nie przyjęła, swoich amatorów znalazły szybkie i zwinne motocykle i ATV, jak również najlepiej radzące sobie w błocie ciężarówki. Zobaczymy, jak w ten organizm wpasują się monster trucki. Zapewne wjadą na chama, z kołami...

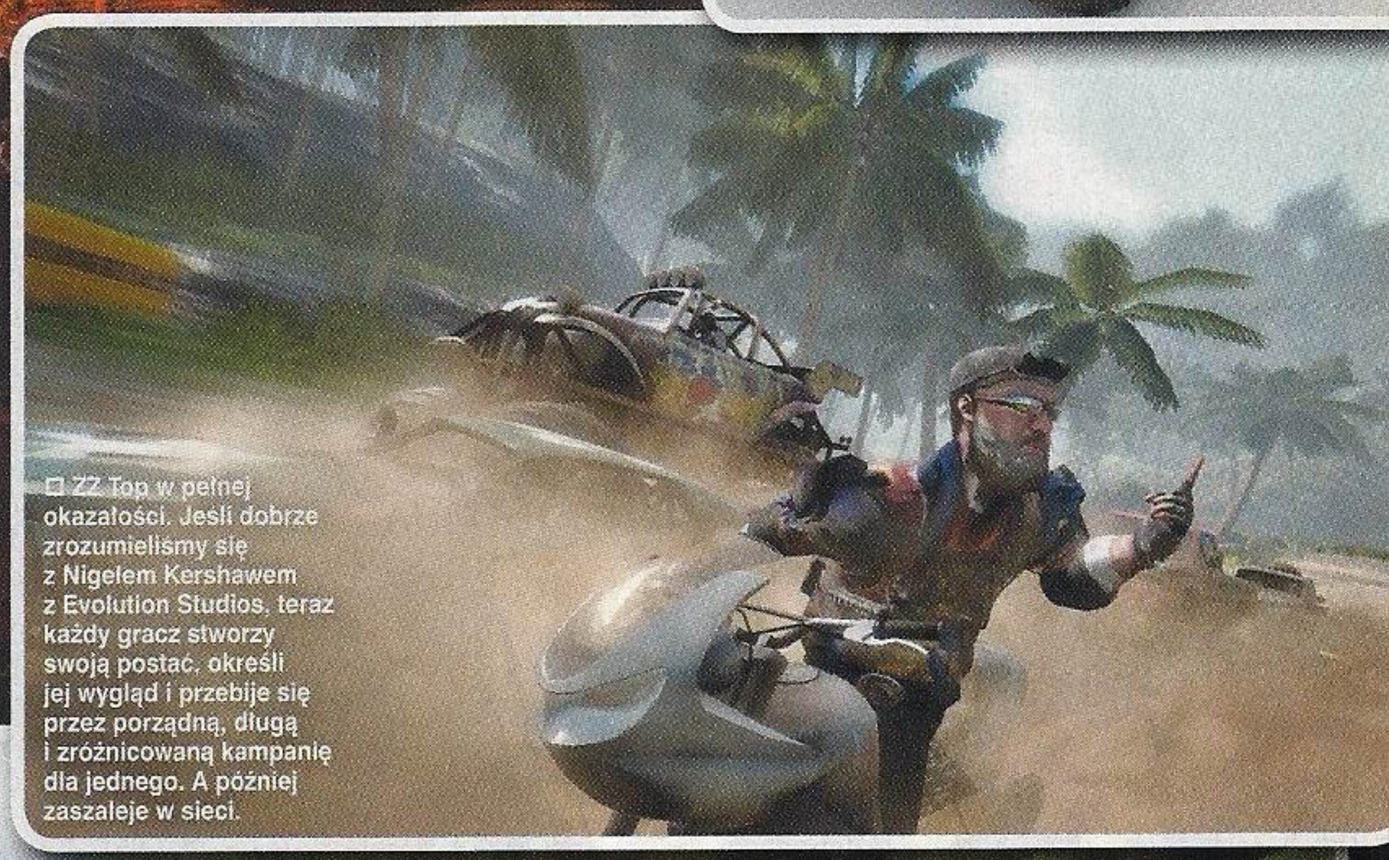
„PLAYSTATION 3 POZNAJE SIĘ STOPNIOWO, A OWOCEM NASZEJ PRACY JEST TECHNOLOGIA GOTOWA WYŚWIETLAĆ NIESAMOWITE EFEKTY" – NIGEL KERSHAW

GWOLI ŚCISŁOŚCI

Nawet dziś czasy wgrywania i toporna obsługa menu w pierwszym MotorStormie może spędzać sen z powiek. Nigel – „Mówiąc krótko: tak, jesteśmy świadomi tego, co nie do końca zagrało w oryginale. Spędzamy mnóstwo czasu na dopracowanie nawigacji po opcjach, czasów wgrywania, przyjemnego wybierania pojazdów. To dla nas jeden z priorytetów. Przygotowujemy wiele niespodzianek, którymi chętnie Was obdarujemy. Nie możemy wyjawić wszystkiego już teraz," Oczywiście, że nie możecie.

Jak to jest, że tak chodliwy temat, jak wyścigi pozbawione większej filozofii, w których główną zasadą jest brak zasad, nie przyjęły się jako osobny gatunek? Dlaczego MotorStorm pozostaje jedynym słusznym błotno-piaszczystym tytułem, który oferuje potężną rozwałkę i zastrzyk adrenaliny, który zabiłaby konia? Pierwsza część sprzedała się doskonale, nieważne są powody tak świetnego wyniku. Teraz MS2 trafi na żyzny grunt, na którym ekipa Evolution właśnie zasiała wcale niemałe ziarna ciekawości. Z czasem wyrosną z nich potężne palmy, o które z kolei rozbijać się będą pędzące po wyspie pojazdy...

Do premiery jeszcze dość daleko, ale nie tracimy nadziei, że nie jakoś kosmicznie. Ba, mamy nadzieję, że gra pojawi się gdzieś w okolicach Gwiazdki – słaby prezent? Zaprezentowane materiały i informacje, jakie zdobyliśmy, wskazują, że twórcy doskonale wiedzą czego chcą i jak to osiągnąć. MotorStorm 2 będzie twórczym i efektownym rozwinięciem idei z pierwszej części. Nowe otoczenie to nowe wyzwania i nowe możliwości. Błoto, woda, piasek na plaży, gęsta trawa i przesieki w dżungli – z chęcią zobaczymy, jak PlayStation 3 radzi sobie z realistycznym liczeniem takiego środowiska. I chętnie zepchniemy w przepaść każdego, kto stanie nam na drodze. ■■



□ ZZ Top w pełnej okazałości. Jeśli dobrze zrozumieliśmy się z Nigelem Kershawem z Evolution Studios, teraz każdy gracz stworzy swoją postać, określi jej wygląd i przebije się przez porządną, długą i zróżnicowaną kampanię dla jednego. A później zaszaleje w sieci.

□ System dopalacza sprawdzał się świetnie i trudno spodziewać się tutaj czegoś nowego i przełomowego. Pewnie znowu poczekamy, aż temperatura silnika opadnie, by wrzucić najwyższe obroty. Tylko tak motocykliści uciekną przed pewną śmiercią.

CZEGO ZABRAKŁO W PIERWSZYM MOTORSTORMIE?

1. Mało tras i pojazdów
Gdy większość współczesnych gier wyścigowych dąży do wielkiego zróżnicowania zawartości, studio Evolution odważyło się ograniczyć trasy w MotorStorm do jednego miejsca. Jasne, piaszczysty wąwóz na pierwszy rzut oka wypada obłędnie, ale przy dłuższym kontakcie z grą zaczyna nieco nużyć. Wyspa daje znacznie większe pole do manewru. Siedem klas pojazdów to sporo, ale już zróżnicowanie w każdej z nich nie istniało.

2. Splitscreen
Brak podzielonego ekranu doskwiera nam do dziś. Głodni imprezowego klimatu doczekają się zabawy dla czterech na jednej konsoli wraz z premierą drugiej części. Jeśli grafika będzie płynna, a widoczność spora, PES może czuć się zagrożony.

3. Loadingi są słabe
Czekanie kilkanaście sekund na pojawienie się kolejnego pojazdu w menu jest wprost niedorzeczne. Szkoda, że nie udało się tego naprawić łatką. Dwójka musi oferować szybki i intuicyjny system wyboru trasy i pojazdu. Niech podejrzą go od Polyphony. Tak samo, jak liczbę graczy online – marzy się nam szesnastoosobowy wygrzew.

4. Ingerencja
Malowanie swojego pojazdu, albo przebieranie postaci w dowolne ciuchy, to powoli standard. W jedynce na każdy samochód przypadało kilka wzorków i tyle. Brakowało jakiegoś przemyślanego edytora, by móc wyróżnić się podczas sieciowych zmagań.

5. Muzyka
Mimo że kawałki zawarte na płycie z MS1 są doskonałe, nie ma ich znowu aż tyle, by przy dwugodzinnej sesji nie zaczęły się nudzić. W dwójce podłożymy swój własny soundtrack, ale liczymy, że ścieżka dźwiękowa zerwie nam włosy z pleców. Kawałek z trailera na to wskazuje.

RECENZJE

CO DO KONSOLI, CO DO ŚMIETNIKA

N+ MOST WANTED MAJ 2008

GRAND THEFT AUTO 4

Bez dwóch zdań najbardziej oczekiwana gra tego roku, a może nawet tej generacji konsol. Pytanie, czy zdążymy położyć na niej łapy przed premierą? Spróbujemy.

DARK SECTOR

To była pierwsza oficjalnie zapowiedziana gra na konsole nowej generacji. Wygląda fachowo, sprawdzimy, jak się w to gra.

HOUSE OF THE DEAD 2 & 3 RETURN

Skoro mamy już Wii Zappera, niech nie stygnie. Zwłaszcza, że od zawsze kochamy Dom Trupów w każdej postaci.

Potrójne standardy

Wydawałoby się na pierwszy rzut oka, że wszystko jest w porządku. Żyjemy w globalnej wiosce, gry video już dawno pozbyły się metki „tylko dla dzieci", a światowe premiery to coraz częściej obowiązek przy pierwszoligowych produkcjach. Średnia wieku graczy znacząco przekracza osiemnasty rok życia, a w kinach oglądamy nie tylko pierwowzory gier, ale też ich ekranizacje. Nawet patrząc na zyski wydawców widać, że nasza ulubiona gałąź rozrywki już dawno zrównała się z przemysłem muzycznym czy filmowym. Nic bardziej mylnego.

Nie przypominam sobie sytuacji, by filmy wchodzące do kin różniły się treścią pomiędzy różnymi krajami. Idąc na „Piłę IV" we Wrocławiu mogę spokojnie podzielić się wrażeniami ze znajomym z Anglii czy innej części świata. Żaden problem. Nikt filmów nie cenzuruje, wystarczy odpowiednia metka („dla dorosłych) i sprawa załatwiona. Nieletni wstępu nie mają, pełnoletni decydują za siebie. Tak jest na całym świecie z niemal wszystkim: jeśli komiksy, pisma czy filmy zawierają treści nieodpowiednie dla młodszych, utrudnia się im do nich dostęp. Tak jest nawet z alkoholem! Dlaczego jedynie gry są traktowane inaczej?

O Manhuncie 2 napisano już sporo, ale jak się okazuje perypetie Rockstar z tym tytułem trwają dalej. Gra, w której przemoc nie może się równać z tą, jaką oglądamy na srebrnym ekranie, została strasznie ocenzurowana przez „obrońców moralności", jej premiera przesunęła się o wiele miesięcy, a w niektórych częściach świata nie odbyła się po dziś dzień. Taka rozwinięta i światła Wielka Brytania dopiero niedawno zezwoliła na premierę Manhunta (oczywiście z dopiskiem „od lat osiemnastu"), ale szczerze wątpię, by ktoś jeszcze na to czekał.

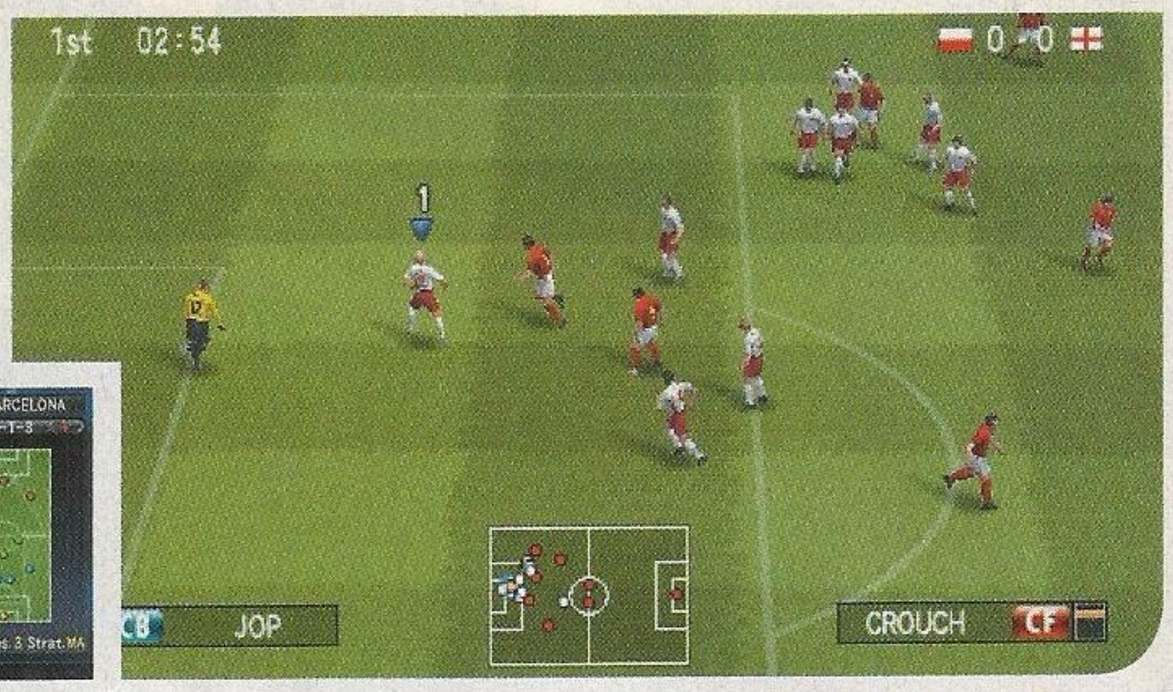
Kolejnych przykładów nie trzeba szukać daleko. Jedna z najlepszych gier tego miesiąca, No More Heroes, również została okaleczona, tym razem prewencyjnie. Otóż wydawca zdecydował, że jedynie obywatele Stanów Zjednoczonych są przygotowani na widok krwi. Specjalnie dla nas oraz Japończyków usunięto posokę i zastąpiono ją czarnymi kwadracikami. Oczywiście powodem mogła być chęć obniżenia kategorii wiekowej (w USA – 18, u nas od 16 lat), a przez to powiększenie grupy docelowej, jednak nie można wykluczyć, że wydawca bał się kosztów, jakie poniosło Rockstar, i ocenzurował się sam. Trochę przesadzę, ale działa to niemal jak wolność słowa w Rosji. Cenzura nie jest potrzebna, gdy każdy sam sobie zakleja usta.

Zresztą Stany Zjednoczone też nie są takie święte. W sumie, największe cyrki odchodzą właśnie tam, gdzie króluje „polityczna poprawność" i chęć bycia świętszym od papieża. Ostatnio za naprawianie świata wziął się niejaki Thomas M. Melano, burmistrz Bostonu. Otóż przywrócił on pewien akt prawny, obowiązujący od teraz na terenie stanu Massachusetts. Pozwala on władzom ingerować i ograniczać dystrybucję brutalnych gier na tym terenie. Co ciekawe, identyczne prawo dotyczy pornografii, nie ma zaś takich restrykcji wobec filmów. Żeby było śmieszniej, pan Melano dokonał tego świątobliwego czynu mimo faktu, że wcześniej w stanach Utah i Luizjana sądy uznały taki przepis za niezgodny z konstytucją.

Pewnie nawet nie zdajemy sobie sprawy, ile tracą gry, wędrując do nas z Japonii czy Stanów. Jeszcze taka krew w NMH to nic, ale „ugrzecznione" dialogi czy nawet wycięte całe wątki w RPGach to już inna sprawa. I temat na inny artykuł.

Kaxi

55 **Turning Point: Fall of Liberty** — Xbox 360, PlayStation 3
55 **Pro Evolution Soccer 2008** — PSP
56 **Gran Turismo 5: Prologue** — PlayStation 3
58 **UEFA EURO 2008** — Xbox 360, PlayStation 3
60 **Fire Emblem: Radiant Dawn** — Wii
61 **Dragon Quest Monster: Joker** — Nintendo DS
62 **Viking: Battle for Asgard** — Xbox 360, PlayStation 3
64 **Frontlines: Fuel of War** — Xbox 360
66 **Twisted Metal Head-On: Extra Twisted Edition** — PlayStation 2
67 **Downstream Panic** — PSP
67 **Need For Speed Prostreet** — PSP
68 **LOST: Via Domus** — Xbox 360. PlayStation 3
70 **Everybody's Golf World Tour** — PlayStation 3
71 **Link's Crossbow Training** — Wii
72 **Condemned 2: Bloodshot** — Xbox 360, PlayStation 3
73 **Brave Story: New Traveller** — PSP
75 **Dynasty Warriors 6** — Xbox 360, PlayStation 3
76 **Rainbow Six Vegas 2** — Xbox 360, PlayStation 3
78 **Bully: Scholarship Edition** — Xbox 360, Wii
79 **Ratchet & Clank: Rozmiar Ma Znaczenie** — PlayStation 2
80 **No More Hereos** — Wii



txt: GULASH

PSP

- Wydawca: Konami
- Producent: KCET
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Jakby to delikatnie ująć – PES 2008 na PSP jest grą w zasadzie zbędną. Zawiera w sobie oczywiście całkiem sporą szczyptę magii znanej z wersji na PS2, ale mimo wszystko – jak ma się już tamtą grę, to granie na PSP staje się bezsensowne. Zubożona kontrola zawodników (bo mniej przycisków), chrupanie, maleńka piłeczka, brak tego wspaniałego kanapowego multi... Do posiadaczy wyłącznie PSP: pograć warto, nawet pomimo, że to zdecydowanie nie to samo. 6/10

PRO EVOLUTION SOCCER 2008

NIE MA ONLINE, BRAKUJE LICENCJI, ANIMACJA POCHRUPUJE, ALE... GRA SIĘ, JAK ZAWSZE, ŚWIETNIE

Zawsze z otwartymi ramionami witaliśmy kolejne edycje PESa, ale w tym roku, wraz z Pro Evolution Soccer 2008 na PS3 i Xboxa 360, miarka się po prostu przebrała. Niedopracowana, ba, nieukończona wersja, która trafiła na rynek, skutecznie odebrała nam radość z zabawy. Do tego stopnia, że zgodnie zaprzestaliśmy w nią grać, od czasu do czasu włączając jeszcze wersję na PS2, by przypomnieć sobie za co tak kochaliśmy i, mimo wszystko, w dalszym ciągu jeszcze kochamy tę serię. Za emocje, nieprzewidywalność, pełną i absolutną kontrolę nad zawodnikami; za miód wylewający się z konsoli. Bo za grafikę już dłużej nie.

→I KOCHANY MIKOŁAJU. CHCIAŁBYM...

Niestety, **Pro Evolution Soccer 2008** na PlayStation Portable to w dalszym ciągu bardziej pobożna lista życzeń, niż ukończony i kompletny produkt. Od chwili włączenia konsoli do pierwszego gwizdka mija niemal trzy i pół minuty z zegarkiem w ręku. Co, biorąc pod uwagę, że przerwa w szkole trwa dziesięć minut, jest wynikiem, sami przyznacie, imponującym. Mnie w każdym razie imponuje autentyczna nieporadność i niemoc programistów z Konami – w dalszym ciągu są spowolnienia, gdy na ekranie znajduje się powiedzmy dziesięciu piłkarzy; w dalszym ciągu animacja nie jest tak płynna i naturalna, jak w wersji na PlayStation 2. Szczególnie widać to przy mocnych strzałach, bo gdy piłka leci w jakimś dzikim pędzie w stronę bramki, ledwo można nadążyć za nią wzrokiem. Na brak komentarza podczas meczu też będę narzekał; dlaczego dopiero po strzelonym golu komentator jest w stanie wykształcić z siebie jedno zdanie?

Wreszcie moim zdaniem zdecydowany numer jeden wśród niedoróbek, to po raz kolejny pominięcie możliwości gry przez Internet. Tak, dobrze czytacie – w trzecim już PESie na PSP nie ma trybu online, więc jedyne multi, jakie możecie sobie zafundować, to pojedynek przez WiFi z siedzącym w tym samym pokoiku kolegą również posiadającym PSP i swoją kopię gry.

→I ... A DOSTAŁEM?

Z drugiej strony PES2008 na PSP, poza trybem zabawy w sieci i pewnymi, mimo wszystko zrozumiałymi zubożeniami, jest repliką świetnej gry z PS2 – jest World Tour, Master League, możliwość grania lig i pucharów, czy zaawansowany trening. Po opanowaniu sterowania gra się w dalszym ciągu świetnie, szybko, technicznie... Tyle tylko, że niemal tak samo, jak rok temu. Magia tytułu przestaje już wystarczać, Konami niech lepiej się postara, by kolejna edycja nie zarobiła szóstki! ■■

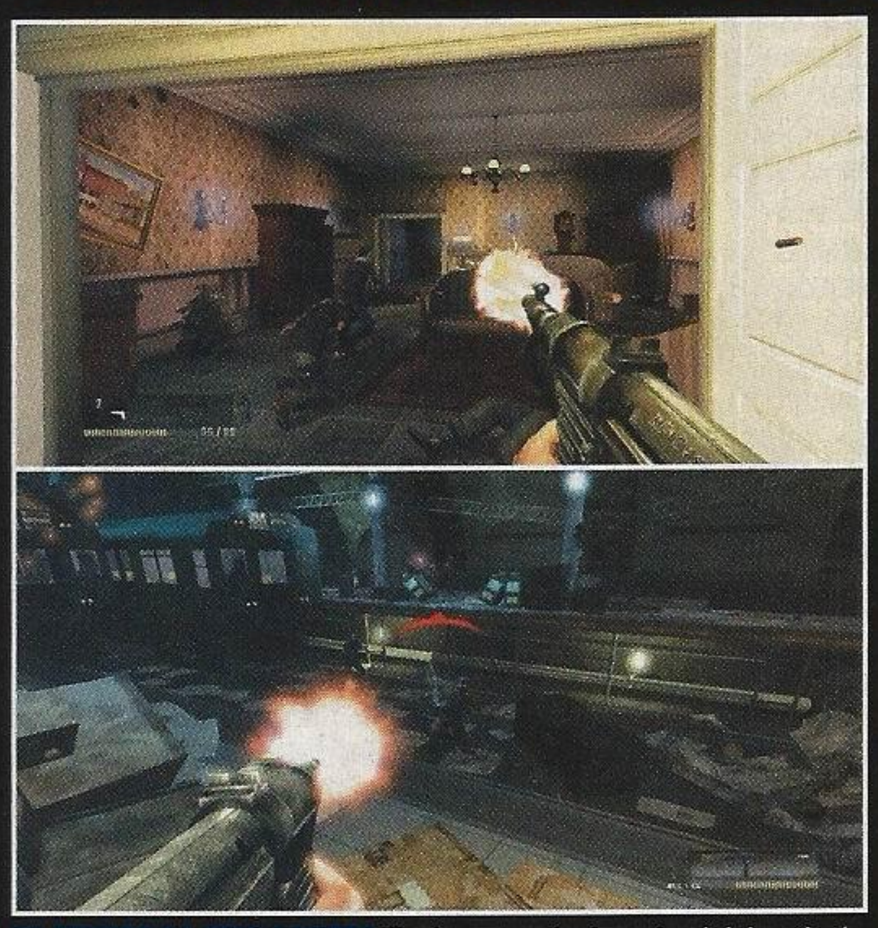
OCENA 7.0/10

+ STARY, DOBRY PES Z PS2 ZE WSZYSTKIMI ZALETAMI
− BRAK ONLINE TRZECI ROK Z RZĘDU, SPOWOLNIENIA, LOADINGI

KONWERSJA Z PS2 PRZEBIEGŁA POPRAWNIE

TURNING POINT: FALL OF LIBERTY

JAK TO DOBRZE, ŻE STARSZY PAN Z CYGAREM PRZEŻYŁ



POJEDYNEK NA STACJI METRA Trzeba naprawdę się postarać, żeby zginąć na średnim poziomie trudności. Ja wiem, że to miała być mocno casualna gra i że na hardzie jest lepiej, ale... po to jest Normal, żeby na nim grać, do diabła!

txt: GULASH

X360 | PS3

- Wydawca: Codemasters
- Producent: Spark Unlt.
- Liczba graczy: 1-8
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Turning Point odrzucił mnie już w chwili odpalenia demo zassanego z Marketplace mniej więcej na miesiąc przed premierą gry. Brzydkie tekstury, przeciętna grafika i debilizm przeciwników skutecznie zniechęciły mnie do bliższego zapoznania się z tą pozycją (i zdziwiłem się że Gulash chciał w nią grać), ale uczyniłem to specjalnie, by napisać ten krótki tekst. Zapewnienia autorów o tym, czego to nie poprawią w czasie od wydania dema do pełnej wersji można włożyć między bajki – to sztampowy fps, pękający w kilka godzin i nie dający żadnej satysfakcji z zabawy. 5/10

Do niedawna każda strzelanina fpp na konsole traktowana była ze sporym entuzjazmem – w końcu gatunek dominował na pecetach, zaś na nasze stojące pod telewizorem maszynki trafiali wybrani przez wydawców przedstawiciele tego gatunku. Dziś sytuacja jest zgoła inna – mamy prawdziwy wylew strzelanin; praktycznie co miesiąc recenzujemy kilka. A wśród takiego wyboru, jak nietrudno się domyślić, muszą w końcu zacząć pojawiać się i średniaki.

Turning Point: Fall of Liberty jest właśnie taką przeciętną strzelaniną. Niczego nie robi lepiej niż poprawnie, nie stara się w żadnym aspekcie wybić ponad przeciętność... No, może i się stara, ale jej nie wychodzi. Mocnym punktem miała być fabuła – oto Winston Churchil ginie w 1931 roku w wyniku zamachu, a ponad dwadzieścia lat później, bo w 1953 roku, Trzecia Rzesza napada na Stany Zjednoczone Ameryki z całą złowrogą otoczką; Zeppelinami majestatycznie przesuwającymi się nad Manhattanem, nazistami w maskach gazowych pacyfikującymi ulice Nowego Jorku i amerykańskim wojskiem, które kompletnie zaskoczone nie może poradzić sobie z problemem. Raz na zawsze rozprawić się z hitleryzmem ma ochotę za to Dan Carson, budowlaniec z ciężką ręką i celnym okiem. Strzelając do wszystkiego, co się rusza, Carson przebije się przez ulice, tunele metra, zahaczy o dachy, by w końcu rozwalić... a to już sprawdzicie sami co, jeśli naturalnie nie zniechęci Was ta recenzja. Co ma tak naprawdę na celu.

→I PRZEGRANA SPRAWA

Po Call of Duty 4 nic już nie będzie takie samo. Od Turning Point wieje autentyczną nudą. Levele są maksymalnie poskryptowane i ohydne, przeciwnicy beznadziejnie głupi i momentami potwornie ślepi, szycie do nich z licznych broni (jednocześnie można nosić dwie pukawki) jest rzeczą, która ani ziębi, ani grzeje. Naprawdę dawałem tej grze szansę przez kilka wieczorów, ale nie znalazłem nic, co by mi się specjalnie podobało. Nawet używanie przeciwników, jako żywych tarcz. Minowanie wrogich pojazdów jest nudne. Słuchanie debilnych dialogów jest nudne. Jedna wielka... no tak. Nuda.

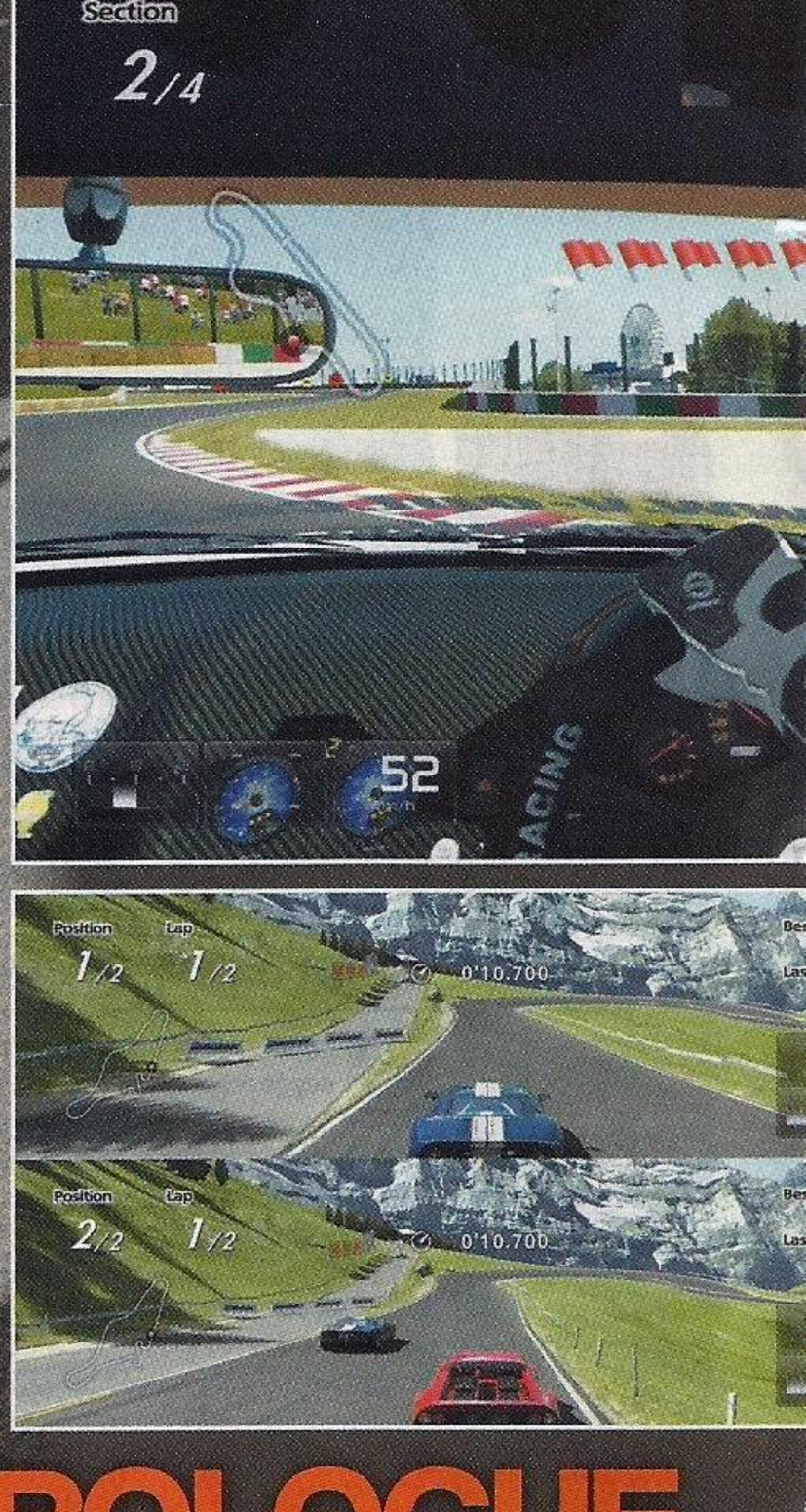
Unreal Engine też specjalnie tej grze nie pomaga. Jak widać sam silnik nie wystarczy, by wszystko wyglądało ładnie i na poziomie; trzeba jeszcze mieć utalentowanych programistów. Grafika jest prymitywna i szaro-bura, projekty przeciwników inspirowane Drugą Wojną Światową – kompletnie nijakie i bez polotu, ze słabą animacją, po prostu nieładne. Kiepski dubbing i przeciętne efekty dźwiękowe dotrzymują kroku grafice. Nie ma na czym zawiesić oka i ucha. Owszem, jest multiplayer dla ośmiu graczy pozwalający na zabawę w sieci, ale przy takiej konkurencji nie widzę chętnych.

To nie jest tak, że dla Turning Pointa nie ma miejsca na rynku. Ja widzę je bardzo, bardzo wyraźnie – na specjalnej półce w sklepie, oznaczonej naklejką „tanie gry". Gdyby ta gra kosztowała stówkę można byłoby zastanawiać się nad wyłożeniem kasy. W innym wypadku, niestety dla autorów tej pozycji – nie warto. ■■

OCENA 5.0/10

+ RZEMIEŚLNICZA ROBOTA NA PRZECIĘTNYM POZIOMIE
− NUDA, ODTWÓRCZOŚĆ I PRZECIĘTNA OPRAWA

JEST TYLE INNYCH, LEPSZYCH SHOOTERÓW



GRAN TURISMO 5 PROLOGUE

txt: qsh

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Polyphony
- Liczba graczy: 1-2 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Zmruż? Chyba wytrzeszcz! Jedyną poważną wadą GT5P (oprócz tego nieszczęsnego pisku opon i tego, że nie jest pełnym GT5), jest to, że wygląda tym lepiej, im większy jest telewizor, na którym jest wyświetlane, co bezpośrednio przekłada się na koszt takiego sprzętu. Zdecydowanie warto się wykosztować na coś większego niż 32 cale, żeby doświadczyć tego piękna. I przyjemności płynącej z samej jazdy oczywiście też. 8.5/10

ZMRUŻ OCZY, A ZOBACZYSZ WIĘCEJ…

Dopiero co graliśmy w Forza Motorsport 2 i Project Gotham Racing 4, nadające rykiem silników kierunek, jaki obrać powinny samochodówki. Jak na tle nowych trendów wypada seria będąca na opak z wieloma rozwiązaniami forsowanymi przez te gry?

→| GRAN TURISMO

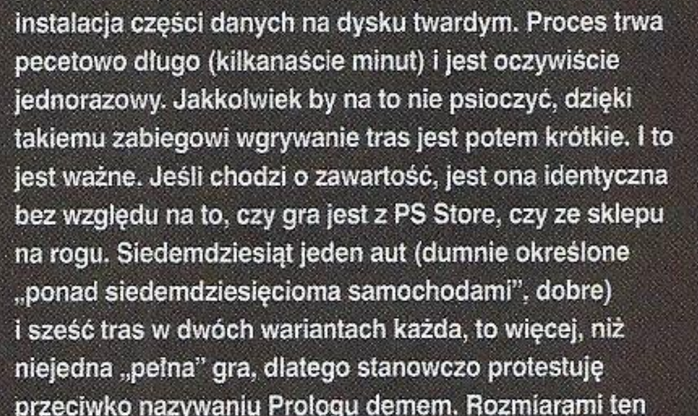
Seria warta setki miliony dolarów związana jest z firmą Sony, jak Wars z Sawą czy PKP i absolutnie nie ma szans, by zagościła na innych platformach. Nierozerwalny mariaż ma jednak swoje historyczne tło i uwarunkowania rynkowe. To po trzeciej części GT PlayStation 2 zaliczyła wielkiego kopa w sprzedaży, a sama gra rozeszła się w kilkunastu milionach egzemplarzy. Sukces czwartej części był nieco mniej spektakularny, gdyż miała już poważnego konkurenta – Forza Motorsport na Xboksie. GT4 zapoczątkowało też napiętnowane przez graczy zjawisko wypuszczania niepełnego produktu zwanego „prolog" i żądania za niego pieniędzy. Coś, co kiedyś było darmową wersją demonstracyjną, w przypadku Gran Turismo jest prologiem. Ostatnio grałem w japońskie demo (kilka aut i jedna trasa) i japońską pełną wersję Gran Turismo 5: Prologue. Nie zostawiłem na niej suchej nitki, koledzy z redakcji patrzyli na mnie krzywo, bo deptałem kult. Słowo daję, gdy dowiedziałem się, że mam ograć i zrecenzować europejską wersję, wiedziałem, że będzie kontrowersyjnie.

→| W KTÓRĄ STRONĘ?

Dwa gigabajty pobrane z sieci zainstalowały się na dysku. To jeden ze sposobów zaopatrzenia się w Prolog, za który Sony życzy sobie 139 złotych. Drugą metodą jest kupno pudełka z płytą, jednak i w tym przypadku konieczna jest instalacja części danych na dysku twardym. Proces trwa pecetowo długo (kilkanaście minut) i jest oczywiście jednorazowy. Jakkolwiek by na to nie psioczyć, dzięki takiemu zabiegowi wgrywanie tras jest potem krótkie. I to jest ważne. Jeśli chodzi o zawartość, jest ona identyczna bez względu na to, czy gra jest z PS Store, czy ze sklepu na rogu. Siedemdziesiąt jeden aut (dumnie określone „ponad siedemdziesięcioma samochodami", dobre) i sześć tras w dwóch wariantach każda, to więcej, niż niejedna „pełna" gra, dlatego stanowczo protestuję przeciwko nazywaniu Prologu demem. Rozmiarami ten twór przerasta chociażby MotorStorma. Do tego w grze znalazł się tryb sieciowy, odtwarzacz powtórek i opcja gry na podzielonym ekranie. Nazwanie tego niekompletnym produktem jest nadużyciem.

→| WYRZUĆ TO!

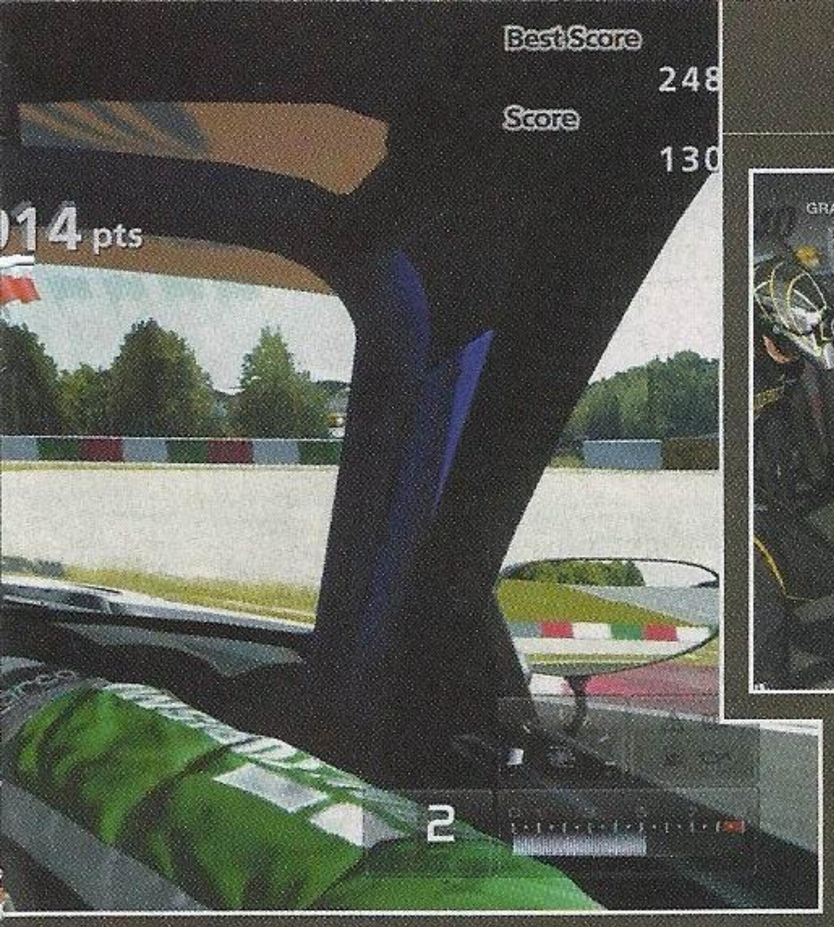
Zastanawiacie się, dlaczego w tych wyliczeniach i przydługim wstępie nie ma narzekania, skoro zawsze było? Jeśli stoicie, usiądźcie, jeśli siedzicie, dla bezpieczeństwa warto się położyć. Europejska wersja Gran Turismo 5 Prologue niesie najwięcej zmian w wieloletniej historii serii; jest jedną z najlepszych gier samochodowych, w jakie miałem przyjemność grać i obowiązkowym zakupem każdego fana czterech kółek, u którego pod telewizorem stoi PlayStation 3. Wyrzuciłem to z siebie, sam do końca nie mogę w to uwierzyć. W noc poprzedzającą testy śniła mi się ta gra. Wstyd się przyznać, wiem. W objęciach Morfeusza ujrzałem zniszczenia, spalone wraki pojazdów. Tutaj tego nie ma. Jest za to masa innych wspaniałości, o których z przyjemnością napiszę. Dotarło to do mnie, dotrze do każdego niedowiarka, sceptyka z minimalnie otwartym umysłem chcącego przekonać się, że jednak coś drgnęło w temacie. Polyphony jednak słucha graczy, ich wakacje skończyły się jakoś niedawno, a ekipa wzięła się do roboty i to widać, ale przede wszystkim czuć. Czuć każdym organem pompującym wysokooktanową w żyły fanów. Koniec z największą bolączką serii – auta nie są przyklejone na stałe do asfaltu, a odbijanie się od band i konkurentów przestaje być najkrótszą drogą do zwycięstwa. Od teraz liczy się umiejętne operowanie pedałem gazu i hamulca, szybkie reagowania na wydarzenia, umiejętność przewidywania, zmysł kierowcy.

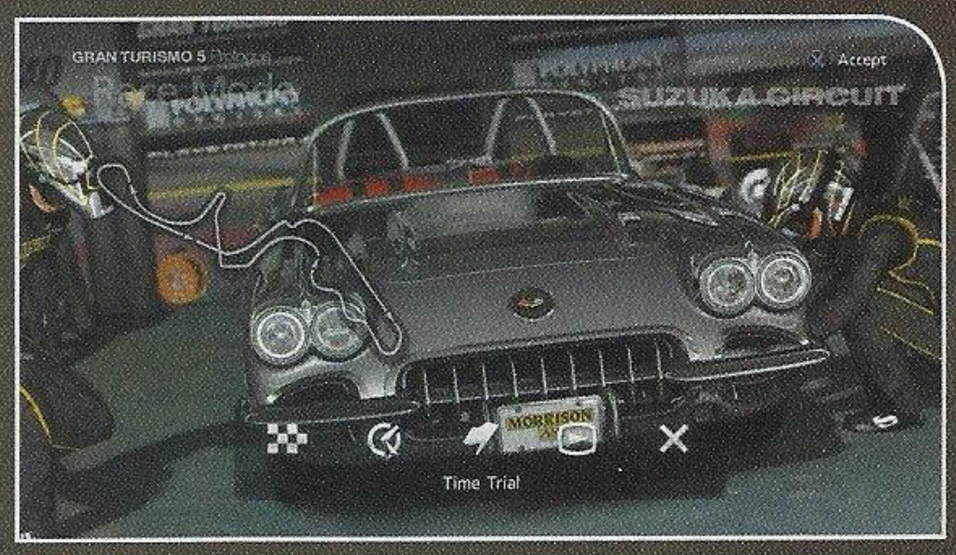


CZTERY KAMERY Sprawdzają się doskonale. Ta zza samochodu jest idealnie wysoko. Drugą umieszczono dość egzotycznie, gdzieś tak na krawędzi dachu, ale jest OK. Kamera ze zderzaka to standard, dobrze widać doskonale wykonany asfalt.

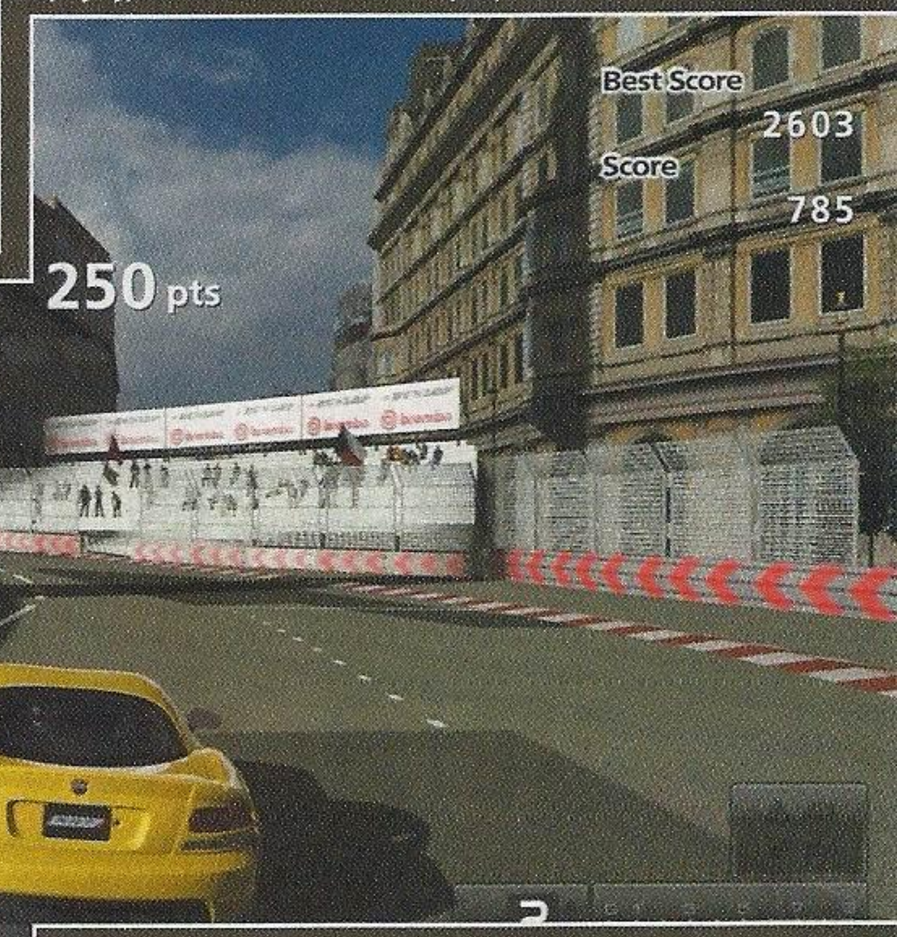
→| ACH! NARESZCIE!

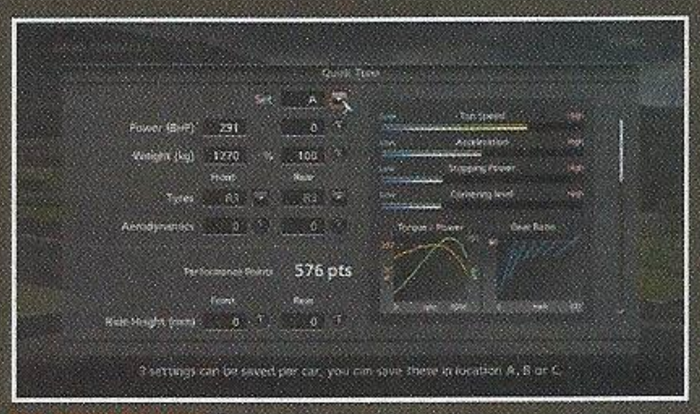
Skojarzyłem to niedawno, dzięki uprzejmości kolegów. Dlaczego twórcom Gran Turismo się nie spieszy? Bo nie mają konkurencji. Nie, nie tylko na PlayStation. Ich seria dawno już przekroczyła liczbę 40 milionów sprzedanych egzemplarzy. Dlatego mogą konsekwentnie forsować swoją wizję symulatora samochodowego i osadzać go w wyrzeźbionych przez siebie ramach. Kazunori Yamauchi – serce i głowa projektu – uważa widocznie, że malowanie samochodu i rozglądanie się podczas jazdy jest zbędne





PŁAĆ ZA FURKI Przepiękne auta kosztują bardzo dużo pieniędzy. Najdroższy jest bolid Ferrari F2007, oddany z wielką pieczołowitością czerwony przecinak. To nim wyśrubowane są rekordy tras online. Żeby na niego zarobić najlepiej jeździć w kółko Hondą Integrą misję w klasie C. Zarabia się siedem i pół tysiąca na minutę, więc uzbieranie majątku to tylko kwestia samodyscypliny. A później liczy się już tylko efektowne pokonywanie zakrętów poślizgiem, jak tutaj, na dole. Dym jest niezły, ale lepiej wypada kurz na trasach otoczonych piachem.





NA OBRAZKACH Powyżej opisane w tekście przypisywanie ustawień pod jeden z trzech slotów. Lewo powyżej: podzielony ekran jest superpłynny, na jakości traci otoczenie. Poniżej: wybór trasy. Nie ma ich wiele, ale nie nużą się.

MOJA STRONA Tapety „mojej strony" są przeróżne. Ta powyżej nie jest słaba, ale najładniej wypada taka z jaskinią, albo lasem. Niemiecka uliczka też ma swój urok. Ach! Wszystkie są piękne.

i nie ma zamiaru ładować tego na siłę do swojej gry. Na nic zdają się głosy krytyków. Dlatego ja przestaję. Krzykaczom również radzę postąpić podobnie, szkoda gardła. Lepiej zagrać, na chwilę zapomnieć o tym, że są gry, w których ślady opon pozostają na asfalcie, palona guma brzmi znacznie lepiej, że są wygięcia blach, czy pęknięcia na szybach. Dopiero z tak oczyszczonym umysłem, gdy nie dostrzega się słabości Gran Turismo, można zauważyć potęgę tej gry.

→| MOJA STRONA

„Menu główne" brzmi płasko, zmieniono nazwę i układ pozycji. Na początku nie ma się auta, tylko trzydzieści pięć tysięcy kredytów. Wystarczyło na piątego Golfa – mam słabość do wersji GTi. Dzięki tej furze zwyciężyłem niemal wszystkie zawody w pierwszej z trzech lig, klasie C. Dziesięć zawodów na różnych trasach, dla określonych aut, Puchar Niedzielny to już klasyk serii, jest też Puchar Wagi Lekkiej, czasówka i „misja". W tej ostatniej trzeba na jednym okrążeniu wyprzedzić piętnastu przeciwników. Kluczem do sukcesu jest śmiganie w tunelach aerodynamicznych i odpowiednie wyczucie chwili manewru. Miejsce na podium (nawet brąz) gwarantuje zaliczenie wyzwania. Dziesięć pucharów odblokowuje samochód i dostęp do klasy B. Później A. W tej ostatniej trzeba już mieć parę samochodów w garażu i na koncie kilkaset tysięcy kredytów, bo prawie każde zawody wymagają innego wozu, w tym jedne zabójczo drogiego Ferrari F430. Po zaliczeniu wszystkiego w trybie Events, odblokowuje się możliwość grzebania w ustawieniach niektórych części. Można zmienić aerodynamikę w samochodach wyposażonych w spojlery, przełożenia skrzyni biegów, wysokość zawieszenia, itd. Gotowe ustawienia można zapisać w trzech slotach, a następnie przełączać się między nimi w czasie wyścigu (!). Samochody zyskały też indeks wydajności; te ze zbliżoną wartością punktową mają oczywiście podobne osiągi.

→| GT SIEĆ

Bezpośrednio z My Page dostępny jest obszerny poradnik co, jak i gdzie, a także cztery opcje, do których ma się dostęp będąc online. GTTV to miejsce, z którego do ściągnięcia jest intro i filmik końcowy, jeśli kupiło się grę w PS Store. W wersji pudełkowej znajdują się oczywiście na płycie. W GTTV z czasem pojawiać się będą klipy z szeroko pojętego świata motoryzacji. Widziałem wywiady z twórcami serii GT, odcinki Top Gear, relacje z targów. Kilkanaście minut w wysokiej rozdzielce zajmuje grube kilkaset megabajtów.

News to ważne ogłoszenia związane ze światem GT. Zobaczymy, co z tego wyjdzie. Tak samo, jak chętnie porównam swoje czasy z innymi graczami. Za miesiąc popełnię też porządny test ścigania się online. Na razie udało mi się wziąć udział tylko w kilku wyścigach, ale piszę te słowa na ponad tydzień przed uruchomieniem oficjalnych serwerów, więc i tak miałem szczęście. Wszystko działało jednak bez pudła. Online ścigać można się w szesnaście osób – wielki potencjał na przewrót w sieciowych wyścigach, nie tylko na PS3, ale na konsolach w ogóle. Z czasem dostępne będą uaktualnienia i łatki.

→| OSTRY WIRAŻ

Moje nastawienie do serii zmieniło się już po pierwszych chwilach na trasie High Speed Ring we wspomnianym Golfie. Duże poczucie pędu i doskonały model jazdy oraz piękna grafika sprawiają, że nie sposób się nie zakochać. Nawet najsłabsze wozy potrafią się odważnie postawić niewprawnemu kierowcy, oczywiście temu ambitnemu, który wybierze tryb fizyki „profesjonalny", a nie „standardowy". Przy wyłączonym systemie kontroli trakcji opanowanie czterystukonnego BMW M3 to nie lada sztuka wymagająca sporo treningu. Pomaga linia idealnego toru jazdy. Za oszustwa karanym jest się w niektórych zawodach ograniczeniem prędkości. Nie wolno też ścinać, obijać się od innych i od band.

Muzyka jest świetna, ale wyłączyłem ją, bo wolałem słuchać ryku silników. Na stronę audio składa się jeszcze melodia z menu głównego, wspomniana praca silnika i pisk opon. Jest odpowiednio: dostojnie i elegancko, wyśmienicie i dokładnie oraz... biednie (opony). Grafika jest przepiękna, a narzekania pod jej adresem dotyczyć mogą jedynie minimalnie widocznych ząbków, choć na moim telewizorze prawie ich nie dostrzegałem. Animacja jest obłędnie płynna, a modele samochodów przecudownie dopieszczone, wliczając w to wnętrza. Zresztą widok z kabiny to mistrzostwo świata. Kamera jednak nie jest umiejscowiona w głowie, gdyż ta powinna się odpowiednio kiwać na boki. Sami wyczujecie.

GT5: Prologue wart jest swojej ceny. Przy wykładaniu tych 139 złotych nie kierujcie się wrażeniami z wcześniejszych wersji (jeżeli w nie graliście) lub moim „pojechaniem" po japońskim prologu. Europa dostała najlepszą. Fakt, przy domniemanym ogromnie „pełnego" Gran Turismo 5 prolog jest mały. Ale i tak świetny. ■■

DUŻE POCZUCIE PĘDU I DOSKONAŁY MODEL JAZDY ORAZ PIĘKNA GRAFIKA SPRAWIAJĄ, ŻE NIE SPOSÓB SIĘ NIE ZAKOCHAĆ W GT5P

OCENA 9.0/10

+ MODEL JAZDY, DYNAMIKA, ONLINE, STOSUNEK JAKOŚCI DO CENY
– PISK OPON, BRAK ZNISZCZEŃ

FLAGOWY RACER NIE MA SOBIE RÓWNYCH NA PS3!

ENTUZJAZM

To nie jest tak, że nagle mi się poprzestawiało. Wciąż uważam, że Forza jest lepsza, ponieważ oferuje znacznie więcej, szczególnie poza ściganiem się. Tam jest malowanie, tuning wizualny, są aukcje, giełda... Dlaczego jednak mamy zakładać, że GT5 nie będzie oferowało podobnie wiele? No właśnie. Mówię Wam, jakem qsh – cieszmy się, że GT5:P w Europie oferuje mnóstwo zabawy, poprawiony model jazdy i fizyczny oraz stronę wizualną na takim poziomie, że mucha nie siada. Trzeba zobaczyć szesnaście przepięknych samochodów na malowniczej trasie w najwyższej rozdzielczości 1080p, by zrobić wielkie oczy i zdać sobie sprawę, że oto jest nowa jakość. Ach, nie będę się tyle zachwycał, bo pomyślicie, że coś ze mną nie tak. Ale cieszę się, że mogę się podzielić swoim entuzjazmem. Zobaczymy się w sieciowych rankingach. Gdzieś wysoko.

UEFA EURO 2008

FINAŁ: POLSKA 10 – 0 WŁOCHY

txt: MARCELLUS

X360 | PS3

- Wydawca: EA
- Producent: EA
- Liczba graczy: 1-4 (16)
- Premiera: 18.04.2008
- Dozwolone: od 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■■□□□

GULASH: Zajebista. Już dawno przestałem być w szoku na fakt, że Electronic Arts wreszcie wzięło się do roboty i kolejne FIFY śmiało mogą konkurować pod wieloma aspektami z PESem. Animacja piłkarzy jest rewelacyjna i nie ma sobie równych pośród gier sportowych. Stadiony – coś pięknego, panoramy pokazywane przez kamerę przyprawiają mnie o szybsze bicie serca. Co-op w Be A Pro, czyli rozwinięcie tego trybu z Fifki – znakomity pomysł. Wreszcie gra się nieco szybciej, radośniej niż w FIFA 08, co zapisuję na plus. Strzały częściej wchodzą, jest efektowniej, przyjemniej, bardziej rozrywkowo. Nawet twarze piłkarzy poprawili i choć nie zawsze przypominają typów biegających po murawie, są naprawdę niezłe! Kawał dobrej roboty. 9/10

Takie rzeczy to tylko w grach, bez względu na to, czy będzie to PES, FIFA czy właśnie UEFA EURO 2008 – na domyślnym poziomie trudności nawet włoska defensywa nie może nic poradzić na duet Ebi – Żuraw w ataku. Lid celowo jest tendencyjny – może kojarzyć się ze znanymi od dawna zarzutami spadającymi na piłeczki od Electronic Arts, że są nierealistyczne, arcade'owe i pada w nich multum bramek. Oczywiście jest to prawda o ile gra się właśnie na niskich poziomach trudności. Ale spróbujcie wbić Italczykom jedną bramkę na Legendary – ciężko jest strzał oddać, czy choćby do jakiejś klarownej sytuacji doprowadzić, a co dopiero mówić o pokonaniu Buffona.

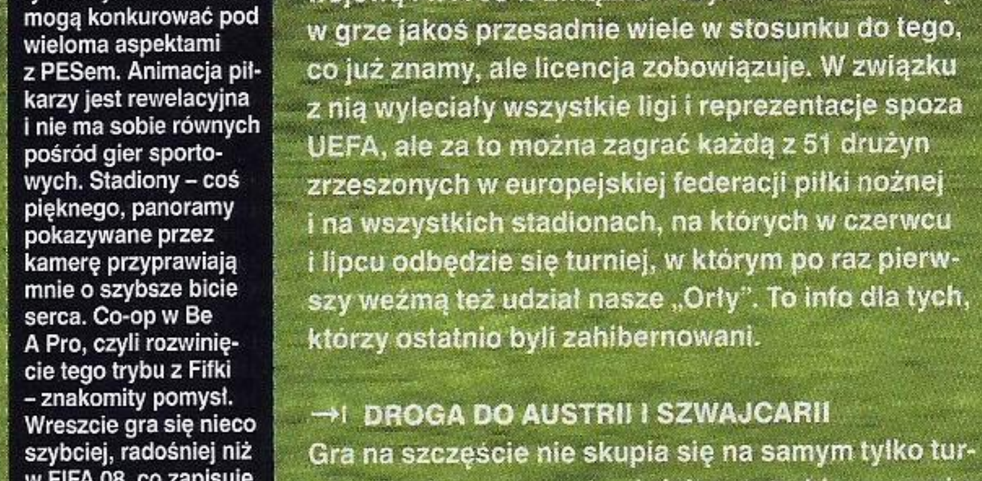
Oczywiście UEFA EURO 2008 jest wersją rozwojową FIFA 08 w związku z czym nie zmieniło się w grze jakoś przesadnie wiele w stosunku do tego, co już znamy, ale licencja zobowiązuje. W związku z nią wyleciały wszystkie ligi i reprezentacje spoza UEFA, ale za to można zagrać każdą z 51 drużyn zrzeszonych w europejskiej federacji piłki nożnej i na wszystkich stadionach, na których w czerwcu i lipcu odbędzie się turniej, w którym po raz pierwszy weźmą też udział nasze „Orły". To info dla tych, którzy ostatnio byli zahibernowani.

→| DROGA DO AUSTRII I SZWAJCARII

Gra na szczęście nie skupia się na samym tylko turnieju finałowym, w najważniejszym trybie gry można rozegrać oczywiście mecze, które odbędą się na EURO w takim składzie drużyn, jaki na imprezę się zakwalifikował, ale także odtworzyć całe eliminacje tak, jak miały miejsce lub też wylosować sobie nowe rozstawienie grup. Co jest szansą dla angielskich (i pewnie nie tylko) graczy na zmazanie plamy, jaką dali synowie Albionu nie awansując do turnieju.

Mogą także „zemścić" się w inny sposób – jest tryb scenariuszy, w których odwzorowane są najważniejsze i najbardziej przełomowe i zacięte mecze eliminacji, między innymi Anglia – Chorwacja na Wembley czy Polska – Portugalia na Śląskim, który to mecz rozpoczyna się od 1:0 dla nas, a końcowy wynik zależy już tylko od gracza. No i poziomu trudności na jakim zagra. Już tylko te dwa tryby zapewniają mnóstwo zabawy, ale jest jeszcze jeden ze wszech miar wart uwagi – coś w rodzaju trybu kariery, w którym prowadzony przez nas zawodnik (stworzony od zera w całkiem niezłym edytorze lub wybrany spośród reprezentantów) walczy z trzema innymi graczami o honor przewodzenia drużynie na boisku, czyli o opaskę kapitańską. Mogą być oni sterowani przez SI konsoli lub też kontrolę nad jednym lub wszystkimi przejmą kumple. W tym trybie steruje się wyłączne tym jednym zawodnikiem, a pozostałym graczom można wydawać proste polecenia – podaj, podaj w uliczkę lub strzelaj, a po założeniu opaski można też wybierać skład i ustalać taktykę. Jedynym problemem jest to, że nie do końca wyobrażam sobie współpracę na boisku czterech zawzięcie konkurujących ze sobą graczy, ale na pewno podniesie to temperaturę meczów w kooperacji, gdy kumple będą obrzucać się tradycyjnym piłkarskim „twoja stara to... i ...twoją siostrę", gdy jeden drugiemu nie poda na „setkę", a sam spudłuje próbując podbić swoją ocenę. A od tego zależy ich rozwój (oceny dostaje się także w trybie eliminacji i turnieju EURO – gracze mogą nie tylko poprawiać swoją grę, ale także cofać się w rozwoju) i szansa na opaskę. Tryb kapitański zapewnia masę rozrywki w koopie oraz samotnikom i zupełnie zmienia sposób patrzenia na boiskowe wydarzenia, co jest niezaprzeczalnym plusem UEFA EURO 2008.

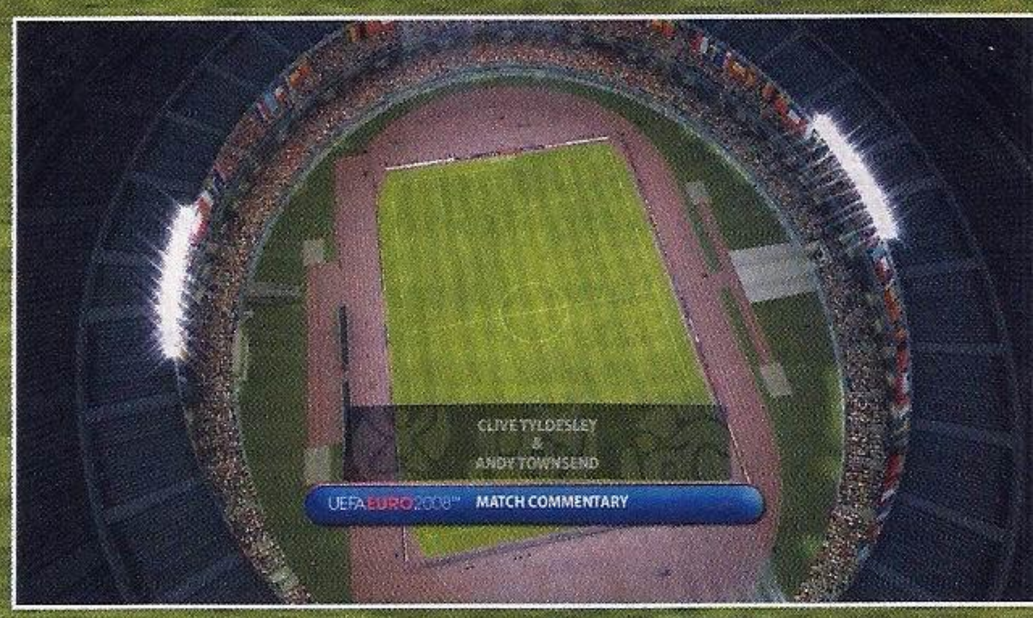
Jakby tego było mało, EA wprowadziło coś takiego, co zwie się Bitwa Narodów – wybiera się jedną, ulubioną reprezentację i od tego momentu każdy rozegrany mecz w którymkolwiek z trybów (a przede wszystkim online) i jakąkolwiek ekipą nabija punkty (ocenianych jest wiele elementów – gole, poziom trudności, różnica w rankingu) do ogólnego internetowego rankingu krajów zrzeszonych w UEFA, który wystartuje na serwerach EA po wydaniu gry. W ten sposób będzie można godnie reprezentować swój kraj (lub nie swój) i dołożyć cegiełkę do jego sukcesu w tej ciekawie wymyślonej rywalizacji. Szacunek za pomysł.



DUAL DRŻY Podczas strzelania karnych serducha zawodników walą mocno, wibruje więc pad do X360, a także nowy Dual Shock 3.

TRENERSKA IRYTACJA Podczas gry co trochę pokazywani są trenerzy gestykulujący gdzieś przy linii. Jest kilku znanych – Joachim Löw, Luiz Felipe Scolari, Raymond Domenech, Luis Aragonés i Roberto Donadoni, ale Beenhakkera (zwanego też ostatnio Benhauerem) nie ma. Szkoda.

GDZIE TEN FABIAN? Ustalanie taktyki i dokładne ustawianie zawodników to nadal względna nowość w piłkach EA. Szkoda, że nie można sortować zawodników według pozycji.



JAKI TO STADION? Elektronicy robią stadiony, aż miło – zagramy na wszystkich arenach EURO. A w PESie nawet Wembley, Alianz Arena czy Emirates Stadium nie ma...

→! SZYBCIEJ I LEPIEJ?

Ta inkarnacja piłeczki od EA została znacznie przyspieszona w porównaniu do FIFY 08, czasami aż za bardzo, na wyższych poziomach trudności konsola potrafi rozgrywać akcje w takim tempie, że nic tylko patrzeć i podziwiać, jak traci się bramkę. Na replayu oczywiście, bo w ruchu ciężko uchwycić co się takiego stało, że nagle piłka jest już w siatce. Naprawdę czułem się w takich sytuacjach kompletnie bezsilny. Na szczęście to tylko czasami – w większości wypadków spieszy się ze strzałami sprzed pola lub słabych pozycji, marnuje sam na sam notorycznie, a niebezpiecznie robi się tylko przy dośrodkowanich i strzałach głową. „Tylko"...

zastygają w bezruchu. Grą więc idealną na pewno nie jest, ale dość dobrze oddaje boiskową rzeczywistość i choć jest trochę momentami męcząca, na przykład ze względu na mozolne budowanie ataku pozycyjnego i częste uczucie walenia głową w mur, to jednak wydaje się bardziej piłkarska, niż PES. Między innymi ze względu na animacje ruchu piłkarzy i bardzo fachową fizykę piłki. Ba, nawet strzały zyskały na sile i prędkości i teraz naprawdę śmigają w kierunku bramki. No i z pewnością na poklask zasługują skrypty SI piłkarzy w obronie i ataku. Te pierwsze w obronie konsoli oczywiście – jak się przeciwna ekipa zamuruje, to naprawdę umarł w butach, nawet jeżeli gra się Luksemburgiem. A trzeba przyznać, że

BĘDZIE MOŻNA GODNIE REPREZENTOWAĆ SWÓJ KRAJ I DOŁOŻYĆ CEGIEŁKĘ DO JEGO SUKCESU W TRYBIE BATTLE OF THE NATIONS

Problem w tym, że nie da się ich w żaden sposób zatrzymać – jak zechce to wrzuci i już. No ale ten typ gry najlepiej sprawdza się w multi, a w tym przypadku ożywienie tempa akcji dało grze sporego kopa w górę na skali fajności. Naprawdę, EA nie jest daleko od stworzenia piłeczki, która zdetronizuje kulejące ostatnio Pro Evo. Wiem, brzmi jak bluźnierstwo, ale tak to wygląda z mojej perspektywy.

Oczywiście UEFA EURO 2008 nie jest wolna od wad i momentami irytujących błędów w stylu powolnych reakcji obrońców, którzy zamiast podbiec do piłki i ją wykopać, patrzą sobie w górę i truchtają powoli lub słabe ekipy murują się zawsze, gdy grają z lepszymi. Co jest zrozumiałe i realistyczne. I bardzo, bardzo wkurzające, gdy czas ucieka. Można zrozumieć, jak czują się piłkarze wiedząc, że grają z ogórkami, a nie mogąc strzelić, gdy własna publika zaczyna buczeć, a na zegarze wybija 80 minuta... Bardzo, bardzo fajna sprawa. Uczy też szacunku do piłki i tego, że nie polega ona wyłącznie na samotnych rajdach i efektownych strzałach. Liczy się gra zespołowa, a Messi czy Cristiano mogą tak błyszczeć przede wszystkim dlatego, że gra dla nich cała drużyna. No i tego, że nigdy nie należy lekceważyć przeciwnika

UEFA Wygląda, hmm... Z szerokiego widoku z oddalonej kamery – miodzio, najładniejsza piłka na konsolach i w ogóle śliczna gra po prostu. Na zbliżeniach i przerywnikach (zwłaszcza prerenderowanych) – już znacznie gorzej, ale to zawsze było problemem tej serii – twarze jak z nocnych koszmarów, skóra porowata jak po ospie, dziwne odcienie kolorów (Henry zbyt ciemny, włosy Krzynówka prawie srebrne) itd. Ale poza tym naprawdę do niewielu rzeczy mógłbym się przyczepić. Fachowe animacje, płynne przejścia z jednego ruchu do drugiego. Fajne efekty deszczu, piękne stadiony. Jest wszystko co trzeba. Podobnie, jak w dźwięku.

→! SZYKUJCIE SIĘ NA WOJNĘ

Co tu dużo gadać – UEFA EURO 2008 to najlepsza w tym momencie piłka na konsolach next-gen. Może i nie tak dobra, jak klasyczne Pro Evo z PS2, ale za to skutecznie zniechęcająca do odpalania starego PESa na tych wielkich telewizorach. A to już coś. Bardzo fajne tryby gry, solidna grywalność i jeden bardzo fajny bonus... Cieszynki! W końcu ktoś wpadł na pomysł, żeby gracze mogli sami decydować, czy ma to być samolocik z lądowaniem na murawie, czy może uciszanie widowni zakończone innym gestem. Niestety nie Kozakiewicza, ale nie można mieć przecież wszystkiego. Nie? ■■

OCENA 8.5/10

+ BARDZO FAJNE TRYBY GRY, CORAZ WIĘKSZA GRYWALNOŚĆ
− TWARZE W FIFA/UEFA CHYBA NIGDY NIE BĘDĄ ŁADNE

JUŻ ZA CZTERY LATA UEFA EURO 2012 ;)

ALE... ZA CO?

Konsola ocenia grę każdego z zawodników w trybach kapitanowania drużynie i podczas kampanii o Euro, ale robi to wedle nieco dziwnych kryteriów – najważniejsze jest celne podawanie oraz skuteczne dryblingi i mało strat. To wszystko wyraźnie faworyzuje pomocników defensywnych i zdarzało się, że strzelając trzy gole moim Marcelem Marcelowskim nie dostawałem 10, a Lewandinho odebrał kilka piłek, parę razy celnie podał, ale nic nie wykreował, a dychę dostawał. A przecież napastnicy muszą niecelnie strzelać i tracić piłki przy próbach dryblingów, by zdobyć gola. Mam nadzieję, że to się jeszcze zmieni, bo choć ogrywałem wersję recenzowalną od EA, to jednak wykryłem w niej kilka prostych błędów, które na pewno zostaną z gry wyeliminowane przed jej wydaniem.

CYFERKI Różnych statystyk wsadzono tutaj od groma i jeszcze ciut, ale absolutnie nie da się w nich zagubić. Do zabawy wystarczy opanować kilka najprostszych z nich, a znajomość reszty przyjdzie z czasem. Zwłaszcza, że wszędobylski Help służy... pomocą.

FIRE EMBLEM RADIANT DAWN

JAK KOCHAJĄ TO POCZEKAJĄ

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Intelligent S.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MIELU: Nikt nie powiedział, że gry na Wii muszą wykorzystywać możliwości wiilota, tak jak nikt nie każe fanom rpgów udawać, że są rycerzami i naprawdę władają mieczem. Tak jest w przypadku Fire Emblem i to jest OK. Ale nie jest okej wydawanie gry, która w zasadzie wygląda tak samo, jak poprzednia część wydana dobre dwa lata temu na GCN.

Tak zapewne pomyśleli mądrzy panowie w garniturach z Nintendo o fanach serii Fire Emblem w Europie. Otóż przeniesienie Radiant Dawn na Stary Kontynent zajęło dokładnie rok i trzy tygodnie. Początkowo mnie to wkurzało, potem śmieszyło, teraz uważam, że zwyczajnie szkoda słów. Problem w tym, że przez ten czas gra nie odmłodniała i o ile podczas początków Wii mogła być naprawdę smakowitym kąskiem, teraz jej wdzięki dostrzegą tylko nieliczni.

→I KUBEK W KUBEK

Radiant Dawn jest bezpośrednią kontynuacją Path of Radiance z GCN. Tak bezpośrednią, że w sumie można ją nazwać 'mission packiem'. Świat jest ten sam, większość bohaterów powraca, fabuła to po prostu dalsza część poprzednich wydarzeń. Co więcej, system nie zmienił się ani na jotę, to samo z oprawą. Przy okazji nietrudno zgadnąć, że gra była projektowana jeszcze na poprzednią platformę Nintendo i została przeniesiona na Wii, gdy prace były już zaawansowane. Świadczy o tym zupełny brak wykorzystania jakiejkolwiek z charakterystycznych funkcji konsoli. Chcielibyście przesuwać jednostki wskazując je wiilotem? Zapomnijcie. Kontroler jest trzymany poziomo, a w ruch idą tylko przyciski i krzyżak. A może zamarzyła Wam się obsługa Wi-Fi Connection? Niestety, nie tutaj. Nawet Miiludki nie zostały wykorzystane przy zapisywaniu gry, co jest obecnie dość powszechną praktyką w produkcjach Nintendo i nie tylko. Kiedy FE:RD wychodziło w Japonii, było to zupełnie do zaakceptowania – Wii potrzebowało dobrych gier, a pozycja z klasycznym sterowaniem nie wybijała się aż tak z tłumu. Teraz jednak to po prostu razi i trudno zapłacić pełną cenę za coś, co na pierwszy rzut oka jest przeterminowane. W sumie jeśli nie graliście w Path of Radiance, to lepiej kupić tamten tytuł i odpalić na Wii – skoro nie widać różnicy to po co przepłacać?

→I MYŚLEĆ TRZEBA

Pomimo tych narzekań, wystawiłem całkiem wysoką notę. Po prostu zabawa z Fire Emblem uzależnia, więc nie ma znaczenia kłujący w oczy minimalizm Nintendo. Twórcy już lata temu znaleźli złote połączenie turowej strategii i elementów rpg, teraz tylko mnożą kolejne historie i bardzo powoli wprowadzają zmiany. Zasada znana powszechnie jako papier-kamień-nożyczki, tutaj zastosowana do broni białej oraz magii, być może jest prosta, ale w praktyce sprawdza się rewelacyjnie. Smaczku dodaje fakt, że niemal wszyscy wojownicy mają swoją historię, wady i zalety, grają istotną rolę. A ich śmierć na polu bitwy jest nieodwołalna. Dlatego nie wystarczy wygrać potyczkę, trzeba zachować jeszcze siły na kolejną, a nigdy nie wiadomo, kiedy pojawi się jakieś wzmocnienie. W połączeniu z wysokim poziomem trudności nie raz i nie dwa gracz musi podjąć decyzję, czy strata danego bohatera jest do zaakceptowania, czy też lepiej spróbować od początku. Radiant Dawn i tak przynosi największe ułatwienie w historii serii – możliwość zachowania stanu gry w trakcie bitwy. Jednak nie myślcie, że możecie bezkarnie wczytywać stan gry po każdym nieudanych ruchu – opcji szybkiego loadingu brak, trzeba wychodzić do głównego menu, co jest dość nużące. W tej sytuacji nadal najlepsze rozwiązanie stanowi planowanie z wyprzedzeniem. Dodajcie to tego przyjemną konwencję fantasy oraz pomysłowe i zróżnicowane misje, a zrozumiecie, dlaczego mimo wszystko patrzę na Fire Emblem przychylnym okiem.

→I OBIEKTYWIZM

O kilku rzeczach musicie być jednak ostrzeżeni. Najważniejsze: gra jest brzydka. Wprawdzie strategie nie potrzebują przesadnych fajerwerków, ale tutaj jest po prostu ubogo. Jedyne chwile, kiedy jest na czym oko zawiesić, to przepiękne prerenderowane filmiki ilustrujące wydarzenia fabularne. Na plus zaliczam również wstępy do każdego z rozdziałów czytane przez lektora o przyjemnym głosie. To jednak tylko kwiatki, więc przygotować musicie się na zatrważającą ilość dialogów do przeklinania. Najwyraźniej Nintendo nie widziało w tym tytule takiego potencjału, by zainwestować w pełny voice-acting. Muzyka jest wprawdzie przyjemna i nie przeszkadza, ale niczym się też nie wyróżnia.

Path of Radiance dostało bardzo wysoką ocenę – 9.2. Radiant Dawn to w sumie to samo jeszcze raz, co ma dwa znaczenia. Pierwszym jest ten sam pokład miodu, głęboki na jakieś trzydzieści godzin. Z drugiej strony miodek już nie pierwszej świeżości, a do tego w brudnym i oblepionym słoiku. Skusić się czy się nie skusić? Fani i tak już wybrali, a innych nie przekonam słowami, muszą sami spróbować. ■■

OCENA 7.0/10

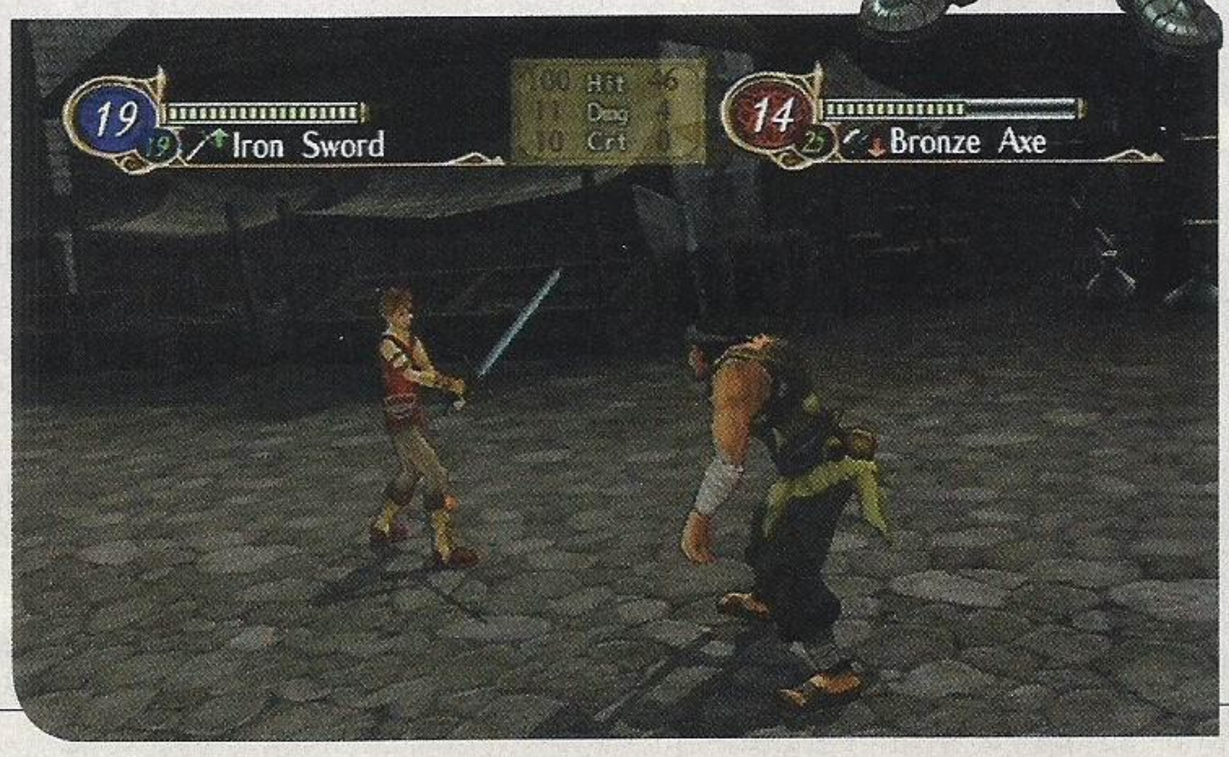
+ SYSTEM JEST TAK ŚWIETNY, ŻE NIGDY SIĘ NIE NUDZI
- NAJMNIEJSZEGO KROKU NAPRZÓD OD KILKU LAT

DOBRA JAK ZAWSZE, CHOĆ LECIWA

Blisko, coraz bliżej

Nowe Fire Emblem tak silnie związane jest ze swoim poprzednikiem, że nawet korzysta ze stanu gry z Path of Radiance. Jeśli wykopiecie spod sterty gratów swoją starą memorkę z GCN i włożycie do Wii, a bogowie pobłogosławią Was zachowanym save'em z tamtej pozycji, pozwoli to na przeniesienie statystyk części bohaterów do nowej gry. Co oczywiście zapewni lepszy start, gdy starzy znajomi powrócą do składu gracza. Inną ciekawostką jest opcja Suspend, dostępna tylko na poziomie Hard. To coś w rodzaju quick save'a, ale można skorzystać z niego tylko raz na danej planszy. W końcu jak hard to hard.

NA UBITEJ ZIEMI Każde starcie przedstawione jest za pomocą krótkiej animacji, która ujawnia straszliwą prawdę, jak Fire Emblem wygląda z bliska. Na szczęście można te zbliżenia wyłączyć – całkowicie lub dla wybranych postaci. Nie tylko oszczędza to nieestetycznych przeżyć, ale też, co chyba ważniejsze, przyśpiesza rozgrywkę.



DRAGON QUEST MONSTERS: JOKER

MÓJ SŁODKI Dragon Quest ma to do siebie, że jest bardzo japoński. Wiecie, przeciwnicy to wesołe żelki, tłuste kury i przemiłe, uśmiechnięte cyklopy. Nie każdy łyknie ten styl.

MUSISZ POMIZIAĆ JE WSZYSTKIE. STYLUSEM

txt: MIELU

NINTENDO DS

- Wydawca: Square Enix
- Producent: Square Enix
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Mielu wystawił Dragon Questowi wyższą ocenę niż Rainbow Six: Vegas 2. Wygląda to zabawnie, ale trzeba rozpatrywać każdą notę pod kątem platformy. A jeśli chodzi o DSa, to na tle innych gier Joker wypada bardzo dobrze. Podoba mi się bardziej niż zbyt chaotyczna kontynuacja dwunastego Final Fantasy. Może dlatego, że bardziej przypomina tradycyjnego rpga niż Revenant Wings? Całą tę zabawę w ganianie za Pokemonami bardzo ładnie ukryto, co mnie akurat do gry przekonuje. Ale jeśli nie lubicie walk z żelkami, lepiej Jokera nie kupujcie.

Nawiązanie do Pokemonów nie jest przypadkowe. Dragon Quest Monsters narodziło się w wyniku ogromnej popularności Pikachu i spółki. W ten sposób doczekaliśmy się DQM, gry łączącej zabawę w łapanie potworów z dragonquestowym systemem rozgrywki. To było dobre dziesięć lat temu, później powstało jeszcze kilka kolejnych odsłon, ale nie opuściły granic Japonii. Dopiero teraz, w związku z wielką popularnością DSa, Square Enix wydał kolejną zrozumiałą dla nas część serii.

Bohater Jokera bardzo chce trafić do grona najlepszych trenerów potworów świata. Początkowo nie pozwala mu na to jego ojciec, ale w końcu zgadza się, choć nie dlatego, że tak bardzo kocha swojego syna i chciałby pomóc mu spełnić marzenia. Ojciec jest jakimś zbirem, należy do tajemniczej organizacji CELL i zamierza w zapewne niecny sposób wykorzystać pasję syna do swoich celów. Jak na grę pokemonopodobną to nawet całkiem niezła fabułka ***(co za wyrodny ojciec – gsh).*** Wystarczy, żeby przytrzymać przy konsoli.

→| ZŁAPAĆ I WYSZKOLIĆ

Dwieście różnych stworów do złapania to niemało, ale samo chwytanie monstrów wcale nie jest najważniejsze (a przynajmniej – nieźle zamaskowane). W Jokera gra się jak w inne erpegi, jest sporo zadań do wykonania i miejsc do odwiedzenia oraz masa walk do stoczenia. Jak widać na screenach, akcja toczy się w trójwymiarowym środowisku, a kamera stara się podążać za bohaterem. Przeciwnicy cały czas są widoczni na ekranie, więc można próbować ich ominąć albo wpaść na nich od tyłu. Wtedy, gdy rozpocznie się walka (rozgrywana w systemie turowym) będą w szoku i nie obronią się przed atakami. Drużyna może maksymalnie składać się z trzech stworów, reszta czeka w poczekalni. Po wygranej walce każdy otrzymuje punkty doświadczenia, co z kolei oznacza, że poprawie ulegają statystyki, potworki stają się silniejsze, a przy tym bardziej wytrzymałe. Warto nawet trochę powalczyć dla podniesienia ich poziomu doświadczenia. Levelowanie w pokemonowym klonie? Trzeba przyznać, że autorzy nie poszli na łatwiznę i przygotowali naprawdę konkretny erpegowy system. Potwory można krzyżować, próbując w ten sposób uzyskać nowe, silniejsze okazy. Najpierw jednak trzeba je złapać. Wygląda to jak część systemu walki, a polega na zaimponowaniu przeciwnikowi na tyle, by zdecydował się dołączyć do drużyny. Niewiele taka akcja różni się od ataku. Można powiedzieć, że to pokaz siły. Na ekranie pojawia się wskaźnik opisujący (w procentach), jak bardzo zaimponowaliśmy przeciwnikowi, a później zaczyna się losowanie, czy wróg dołączy do drużyny, czy ją oleje. W praniu wychodzi nieźle.

→| SIŁA DEESA

Ze stylusa w ogóle nie trzeba korzystać, więc gra równie dobrze mogłaby ukazać się na każdej innej konsoli. Prawdopodobnie Joker śmiga na tym samym silniku, co nadchodzący Dragon Quest IX. Czy również w jego przypadku rysik do niczego się nie przyda? Jeśli to faktycznie ten sam engine, mam nadzieję, że to był test jego możliwości i wszystkie błędy zostaną poprawione. Wielokrotnie wpadałem na niewidzialną ścianę, albo blokowałem się nie mogąc obejść stojącego na mojej drodze NPCa. Poza tym kamera bardzo łatwo się gubiła, więc cały czas musiałem ją ręcznie poprawiać. O dorysowujących się w tle postaciach nie wspominam, bo jak wnioskuję DS ma za mało mocy, żeby można było z tym cokolwiek zrobić.

System walki przypadł mi do gustu i zapewne spodoba się każdemu amatorowi jrpgów. Jeśli ktoś zaczyna swoją przygodę z grami, albo interesuje się właśnie pokemonopodobnymi tytułami, powinien uważać, bo może się pogubić. Generalnie jednak nie miałem problemów z wygrywaniem walk, chociaż nie obyło się bez małego zgrzytu. Gdy już dochodzi do wymiany argumentów z większą liczbą przeciwników, nie można wybrać, którego z nich zaatakować. Gra robi to automatycznie. Poza tym nie mam większych zastrzeżeń. Co najwyżej do muzyki, która jest słodka do bólu i nudna. ■■

OCENA 7.9/10

+ NIBY KLON POKEMONA, A ZROBILI Z TEGO KAWAŁ DOBREGO ERPEGA
− MUZYKA, DORYSOWUJĄCE SIĘ OTOCZENIE

DRAGON QUEST I POKEMONY W JEDNYM

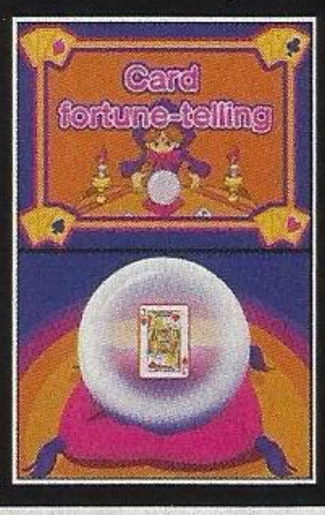
TO NIE NES Dolna część screena wygląda, jak żywcem wyjęta z gry na NESa. To tylko menu walki, w którym wydaje się polecenia drużynie, zmienia taktykę, używa przedmiotów, albo próbuje zaimponować przeciwnikowi (opcja Scout).

U R MR GAY? Starszy dżentelmen ukrywa siwiznę po erpegowemu – farbuje włosy na dziwny kolor. W młodości wyglądał pewnie jak Laguna Loire.

mArginesy — ZNALEZIONE POD BIURKIEM

MAGIC MADE FUN

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Nintendo ■ Ocena: 5/10



Sztuczki magiczne przy użyciu DSa? Tego jeszcze nie było. Większość i tak już dawno znacie, szczególnie te, w których wykorzystuje się karty. Wiecie, wybieracie jedną z dziesięciu, przekładacie talię pięć razy, a ona jakimś cudem jest na samej górze. Prócz opcji sprawdzania na własnej skórze jak działa ta pseudo magia jest również tryb, w którym to gracz jest mistrzem iluzji i pokazuje triki znajomym. Grafiki to ładnej nie ma, muzyki też nie, ale młodszym może się spodobać. ■■ [miel]

BRAIN ASSIST

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Oxygen Interactive ■ Ocena: 4/10

Odpowiedź Segi na Brain Training to oczywiście zbiór kilkunastu mini-gier, które sprawdzają pamięć, umiejętność kojarzenia, spostrzegawczość i co tam jeszcze sobie wymyślicie. Gierki są w miarę proste, można je powtarzać w nieskończoność i pewnie bym tak zrobił, gdyby nie upiorne pielęgniarki, które prowadziły mnie przez kolejne zadania. Wyglądają strasznie, są obleśnie słodkie i gdybym był mały na pewno bym się ich panicznie bał. Jeden Brain Training wystarczy. ■■ [miel]

ULTIMATE MORTAL KOMBAT

■ Konsola: NDS ■ Wydawca: Midway ■ Ocena: 6/10

Smocza saga powraca. Do walki staje dwudziestu pięciu Kombatantów, w tym troje ukrytych. System walki, grafika i dźwięk nie zmieniły się od czasu ukazania się pierwszej odsłony serii, nadal jest to krwawe mordobicie z digitalizowanymi postaciami walczącymi przy użyciu specjali oraz predefiniowanych kombosów. Wprowadzono za to opcję, której nie powinno brakować w żadnym współczesnym mordobiciu – walkę online. Miłym dodatkiem jest też logiczny Puzzle Kombat. ■■ [Dante]

VIKING BATTLE FOR ASGARD

GDZIE ODYN NIE MOŻE, TAM WIKINGA POŚLE

txt: Dr Max

X360 | PS3

- Wydawca: SEGA
- Producent: C. Assembly
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■□□

MIELU: Usiadłem do Vikinga na chwilkę, złapać piękne screeny, które możecie podziwiać na tych stronach, i tak mnie wessało, że nawet nie zauważyłem, kiedy minęły trzy godziny. Nie interesuje mnie, które z niskich instynktów obudziły się we mnie w czasie rozrywania, przecinania nieszczęśników mieczem wpół, odrąbywania im toporem kończyn, ale bawiłem się doskonale, więc przysiadłem do gry na dłużej. Poziom trudności nie jest przesadnie wyśrubowany i bez stresu wypełniałem kolejne, podobne do siebie zadania. Bitwy są niezłe, choć za łatwo je wygrywałem. W sumie 8/10

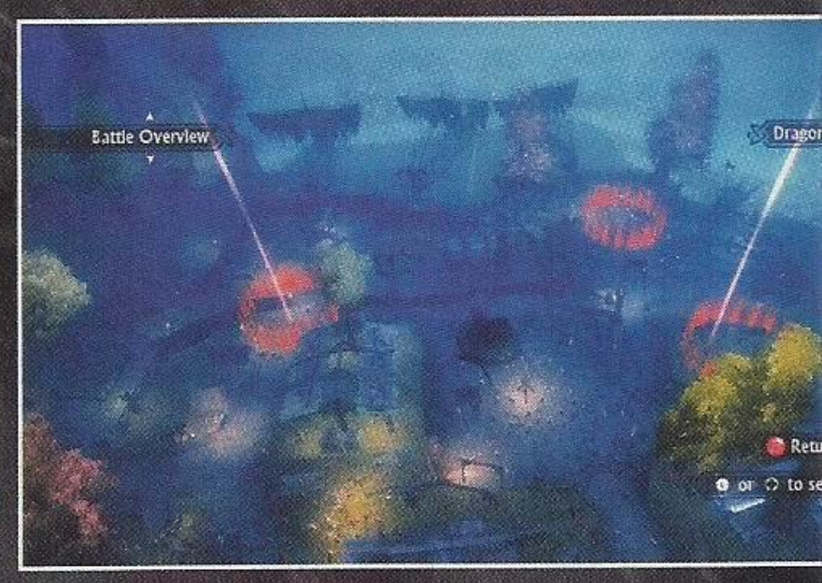
Z takiego założenia wyszli najwyraźniej panie i panowie z Creative Assembly, zazwyczaj ślęczący nad PC-towymi strategiami spod szyldu Total War. Co więcej, to nie pierwszy wojownik, którego posyłają na podbój urodzajnych konsolowych ziem. Już w roku pańskim 2005 uraczyli nas grą Spartan: Total Warrior, która zapewniała kilkanaście godzin sympatycznej wyrzynki w antycznych klimatach i została przyjęta całkiem ciepło przez graczy i prasę, mimo że po niedługim czasie do gry nikczemnie zakradała się monotonia, a roznoszenie kolejnych setek wrogów cichym pierdnięciem po prostu przestawało bawić. Dlatego też miałem obawy odnośnie nowej produkcji Kreatywnych, spodziewając się raczej kopii Spartana z modelami postaci podmienionymi na nordyckich barbarzyńców. Jak bardzo się myliłem okazało się tuż po pierwszym odpaleniu gry. Viking kopnął mnie pieszczotliwie w potylicę, subtelnie przypominając, że wyrabianie sobie uprzedzeń nie popłaca.

→I HEL Z ASGARDU, BOGOM LŻEJ

Głównym protagonistą jest blondwłosy, obdarzony posturą niedźwiedzia nordyk imieniem Skarin. Przed nim nieliche zadanie – złowroga Hel, wygnana z siedziby bogów, postanowiła z czystej złośliwości podbić mroźną ojczyznę wikingów przy pomocy swej armii ciemności. A jako że rodacy Skarina to ludzie przywiązani do swego klimatu, ani przez chwilę nie postaje im w głowach myśl, aby wykorzystać okazję i zwiać do jakiegoś cieplejszego rejonu świata. Pozostaje więc walczyć o każdą garść skutej zmarzliną ziemi. Na szczęście po naszej stronie stoi nie kto inny, jeno Freia – małżonka samego Odyna.

Czerpiąca pełnymi garściami ze skandynawskiej mitologii fabułka opowiedziana jest głównie poprzez monologi wyrzucane z siebie przez napotkane postaci, a także proste, acz stylowe pół-animowane przerywniki, kojarzące się nieco z animką Franka Millera wieńczącą „300". Historyjka jest prosta i raczej nie powala ilością zwrotów akcji, tym niemniej stanowi wystarczający pretekst do tego, co w grze najlepsze, czyli samej rozgrywki.

NEVERENDING STORY Jak to z bogami – nie obejdzie się bez intryg, nadużywania zaufania i gierek o władzę. Nie oczekujcie jednak zawiłej fabuły z zylionem zwrotów akcji na minutę. To nie ten typ gry.



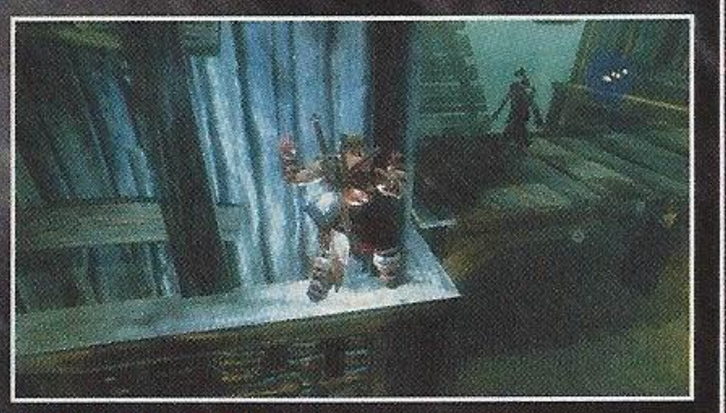
→I THIS IS MIDGAAAARD!!!

Jeśli ktoś, podobnie jak niżej podpisany naiwniak, spodziewał się ciągłych bitew i wyrzynania setek identycznych wrogów, to może już swe oczekiwania zrewidować. Wygląda na to, że od czasu ukończenia prac nad Spartanem autorzy jedli warzywa, brali witaminki i dużo grali w Zeldę, co zaowocowało istotnymi zmianami w koncepcji gry. Epickie bitwy nie są już głównym daniem, choć oczywiście mają też swoje 15 minut – jako kulminacyjne punkty zabawy. Jej trzon stanowi natomiast przemierzanie naszym samotnym blondasem trzech rozległych wysp, pokonywanie przy tym niezliczonych zastępów adwersarzy, a także szukanie skarbów, wypełnianie prostych questów i – przede wszystkim – wyzwalanie kolejnych obszarów spod kontroli orkopodobnych sługusów Hel. Łazikowanie po świecie sprawia sporą przyjemność, głównie dzięki zróżnicowaniu topograficznemu krain i mnogości atrakcji. Każda z trzech wysp to kawał rozległego terenu – choć bez przesady, to nie Oblivion, dzięki bogom – ale niemal co krok gracz napotyka coś nowego do roboty. Dodatkowym ułatwieniem są teleportacyjne menhiry porozrzucane po Midgardzie. Wszystko to sprawia, że trudno się w Vikingu zgubić albo zanudzić.

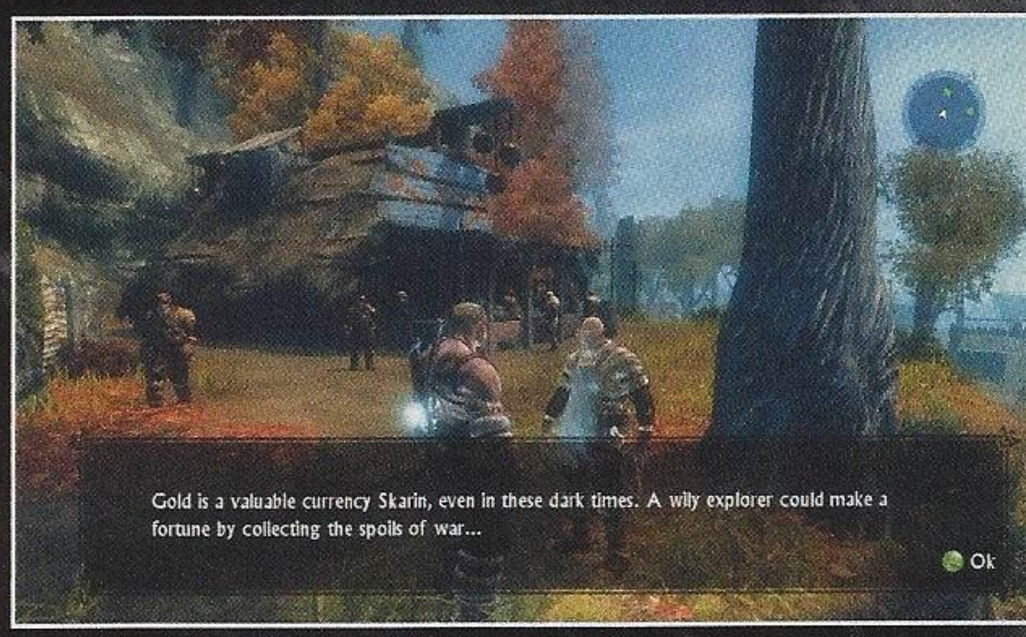
Wszędzie walają się szczwanie poukrywane worki, urny i skrzynie ze złotem, które – zwłaszcza po zakupieniu odpowiedniej mapy – zbiera się z dużą dozą satysfakcji. Po pierwsze – bo dzięki drogocennemu kruszcowi nasz brutal zaopatrzy się w dodatkowy oręż w rodzaju toporków czy flaszek z łatwopalną substancją (takie koktajle Mołotovsona), a także wyryje na ostrzu miecza runy dające broni magiczne właściwości oparte na lodzie, ogniu bądź piorunach, lub też wreszcie – nauczy się potężnych kombinacji ciosów od walecznych przodków. Po drugie – bo przy każdej podniesionej błyskotce pad wibruje radośnie, zapewne symulując trzęsące się z chciwości łapy bohatera.

Zadania jakie otrzymuje do wykonania nasz heros nie są skomplikowane – zazwyczaj polegają na przemaszerowaniu do konkretnego punktu na mapie i zgładzeniu wroga, bądź pogadaniu z NPC. Głównym celem pozostaje, jako się rzekło, oswobadzanie kolejnych obszarów, sprowadzające się zazwyczaj do wytłuczenia wszystkich pomiotów ciemności oraz uwolnienia przetrzymywanych w klatkach lub przywiązanych do słupów pobratymców – w dowolnej kolejności. O wyzwoleniu danego rejonu gra informuje nas w bardzo urokliwy sposób – za pomocą... Pogody. O ile bowiem w regionach znajdujących się pod okupacją sił zła aura jest, co by nie mówić, niezbyt przytulna (deszcz, wicher, mrok, czy też opady popiołu wulkanicznego), o tyle po pacyfikacji wrażych sił natychmiast zza chmur wychodzi słoneczko, powietrze się oczyszcza, a ptaszki

CONAN KARTOGRAF Wszystkie dostępne miejsca oraz multum innych pożytecznych informacji zawiera całkiem przejrzysta i ze wszech miar przydatna mapa, uzupełniana na bieżąco. To na niej nasz dzielny mięśniak odhaczać będzie kolejne ukończone zadania, także wpatrując się w nią wyda rozkaz do natarcia na armie wroga.



NORDYCKA CHOINKA Święcący amulet przy skradaniu się to już lekka przesada. Równie dobrze bohater mógłby taszczyć neon „Jestem wielkim nordyckim zakapiorem, przyszedłem wyciąć was w pień. Tu wbijać miecze."



zaczynają ćwierkać, irytując redaktorów kładących się właśnie spać po nocnej posiadówce nad recenzją.

→| KTO BIJE, NIE BŁĄDZI

Walka. Tak, to zdecydowanie jeden z bardziej lśniących elementów zbroi Wikinga. System z początku wydaje się nieskomplikowany – ot, szybki cios mieczem, potężny cios toporem, blok, uskok i odpalanie mocy żywiołów (po naładowaniu odpowiedniego paska). Jednak wraz z odkrywaniem kolejnych kombinacji zaczyna się doceniać możliwości jakie oferuje. Na wykupienie czeka kilkanaście ciosów, z których niemal każdy ma swoje zastosowanie – są silne acz powolne wymachy niszczące tarcze, są szybkie, wijące się kombosy, w końcu jest też rewelacyjny kontratak. Nie wypada zapomnieć o krwawych finisherach, które Skarin funduje kolebiącym się na nogach wrogom – a to mieczem przebije, a to na pół przetnie – taki bawidamek. Najbardziej intrygująco wypada chyba obcięcie głowy, a następnie obu kończyn górnych (w tej właśnie kolejności – to drugie chyba z czystego rozpędu). W sumie – nie jest to może fircykowata ekwilibrystyka a la Dante, ani też orgia brutalności jaką zwykł urządzać Kratos, tym niemniej Skarin ma swój niewątpliwy, konkretny styl.

Byłbym zapomniał, dla graczy brzydzących się frontalnymi atakami z pianą i pieśnią na ustach, twórcy wprowadzili też możliwość załatwiania wielu spraw po cichu. Elementy skradankowe, w grach często dorzucane na siłę, tutaj sprawiają wrażenie absolutnie naturalnych i czasem aż miło poławirować dookoła obozu nieprzyjaciół, wycinając ich znienacka jednego po drugim. Wrogowie z początku dość łatwo dają się podejść i przepołowić toporkiem, co jest o tyle zabawne, że Skarin ma przewieszony przez ramię magiczny amulet Frei, którym dałoby się oświetlić sporą wioskę.

→| DZIŚ STOŁUJEMY SIĘ W WALHALII!

Partyzantka partyzantką, ale prędzej czy później, po wyzwoleniu danego obszaru i uzbieraniu odpowiednio licznej armii, dochodzi do bitwy. Zazwyczaj jest to frontalny atak na fortecę nieprzyjaciela (acz może to też być np. uderzenie na przemieszczający się oddział). Masowe starcia to momenty, w których silnik gry naprawdę pokazuje zęby. O ile podczas podróżowania po wyspach rzadko napotkamy grupy wroga liczniejsze niż dwadzieścia jednostek, o tyle podczas bitew naprzeciw siebie stają armie złożone z setek (nie chcę rzucać „tysięcy", bo nie liczyłem, w każdym razie pola bitwy są po prostu zalane wojownikami).

MASOWE STARCIA TO MOMENTY, W KTÓRYCH SILNIK GRY NAPRAWDĘ POKAZUJE ZĘBY. POLA BITWY SĄ PO PROSTU ZALANE WOJOWNIKAMI

Naszym zadaniem jest zazwyczaj przebicie się przez wraże szeregi i dotarcie do newralgicznych punktów w rodzaju szamana wskrzeszającego żołnierzy, bądź też masakrującego nasze wojska giganta. Przy walkach z co większymi bydlakami odpalają się sekwencje QTE, kojarzące się jako żywo z God of War, acz mniej rozwleczone, za to często się powtarzające. Nie stanowią więc większego wyzwania.

Podczas bitew najbardziej uderza fakt, że brodaci woje i sługusy Hel nie są kukłami udającymi, że piorą się po mordach, licząc po cichu, że gracz odwali całą brudną robotę. Obie strony walczą zaciekle, a linia frontu przesuwa się niezależnie od poczynań gracza. Chyba że wspomoże swych ziomków i przyłączy się do jatki. Albo poprosi o pomoc smoka. Tak, tak, dość szybko Skarin dostaje możliwość przywołania – z początku jednego, w końcu trzech – łuskowatych jegomości, którzy z wprawą wyręczą nas w mordowaniu wrogów spopielając ich efektownie. Oczywiście liczba ich interwencji jest ograniczona.

→| SUMMA SUMMARSON

Wiking nie jest może najładniejszą grą w historii, ale oprawie nie da się odmówić pieczołowitości. Grafika jest po prostu solidna, miła dla oka. Animacja w większości dopracowana, nasz bohater zmienia pozycję marszu w zależności od pochylenia terenu, itp. W walce zaś wyprowadza zamaszyste ciosy z gracją mamuta w spódniczce baletowej. Tak, to był komplement. Oprawa dźwiękowa jest adekwatna i tyle właściwie wystarczy o niej rzec. Bombastyczna muzyka z chórami wojów zagrzewa do walki, a podczas podróży towarzyszą nam głównie ambientowe odgłosy. Tak czy siak, klimat utrzymany. Dialogów jest na tyle mało, że nie zwrócicie na nie większej uwagi – ot, w miarę rzetelna nadinterpretacja.

Muszę przyznać, że nie spodziewałem się tak zgrabnej i wciągającej produkcji. Viking nie jest może grą dla każdego, ale jeśli już Was złapie, to kilka nocek macie z głowy. Na pohybel Hel! ■■

OCENA **8,4/10**

+ OPRAWA, ŚWIAT, BITWY, KLIMAT, OGÓLNA FRAJDA
▣ DROBNE NIEDORÓBKI, W SAM RAZ NA JEDEN RAZ

KOLEJKA MIODU DLA CREATIVE ASSEMBLY!

NOSIŁ FENRIR RAZY KILKA...

Wady. Nie ma ich specjalnie dużo, a to spory komplement z ust takiego upierdliwca, jak ja. Animacja miewa wahania nastrojów. Przez większość czasu ani czknie, ale zdarzają się zgrzyty – co ciekawe, niekoniecznie podczas epickich bitew, kiedy przez ekran przewalają się tabuny wojowników. Podobnie ruchy głównego bohatera – zazwyczaj ich naturalności nie da się wiele zarzucić, ale momentami, np. przy otwieraniu skrzyń czy klatek, stają się nieprzyzwoicie paralityczne. W końcu, pomimo swobody w poruszaniu się po mapie i kolejności wykonywania zadań, gra jest liniowa. Tak czy siak wypełnia się wszystkie misje i oczyszcza teren z nieprzyjaciół. Dlatego też nie ma specjalnej motywacji do ponownego przejścia – gra praktycznie zmusza do obejrzenia wszystkiego przy pierwszym podejściu.

FRONTLINES FUEL OF WAR

txt: qsh

X360

- Wydawca: THQ
- Producent: KAOS
- Liczba graczy: 1 (32)
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■■■■□□□□

GULASH: Trochę mi się już ulewają kolejne zastępy strzelanin nie wnoszących wiele do gatunku – X360 jest określany jako „raj dla fanów fpsów i niewiele ponadto". O ile można się z tym nie zgadzać, o tyle pewne jest jedno: shooterów jest na nim pod dostatkiem. W tym miesiącu wybrałbym jednak R6 Vegas 2; po prostu lepiej mi się strzelało do terrorystów, niż uczestniczyło w wojnie. Ale we Frontlines można pograć. 6/10

– MASZ JAKIŚ PROBLEM? – TAK, WYSZŁAM „PO"...

Twórcy stojący za doskonałym Call of Duty 4 – Infinity Ward – nie tylko zyskali sobie miliony fanów wśród graczy, ale również doigrali się setek wrogów. Wcale nie chodzi mi o miłośników serii Halo. Zastanawiam się, jaką minę mieli wszyscy ci programiści przygotowujący swoje wojenne strzelaniny w czasie, gdy CoD4 lądował na półkach sklepowych. Nagle ich „nowoczesne" i „rewolucyjne" pomysły wzięły w łeb. Okazało się, że Unreal Engine 3 wcale nie jest jedynym, a już na pewno nie najlepszym narzędziem do tworzenia strzelanin. Frontlines jest właśnie jedną z takich produkcji. Upłynęło kilka ładnych miesięcy od dnia premiery Call of Duty 4, ale nie zapowiada się, by w przewidywalnej przyszłości jakaś gra mogła podskoczyć temu dziełu. Takie cuda nie powstają nagle i przypadkowo. A właśnie chyba tak powstało Fuel of War – zwyczajna strzelanina z widokiem z oczu, ale bez charakteru.

→| RAMMSTEIN

Legendarna niemiecka grupa wykonuje utwór Benzin. Stoi tam jak byk: „chcesz się od czegoś odciąć, pozwól, niech pływa w benzynie". Trudno jednak to wykonać, gdyż na światowym rynku – według założeń fabularnych – dochodzi do poważnego kryzysu energetycznego. Nic nie jest w stanie powstrzymać nieuchronnego. Ani promyki słońca, ani podmuchy wiatru nie zastąpią ropy. To właśnie o jej złoża toczy się bitwa. Otoczka jest dość przygnębiająca. Scenarzyści serwują nam sceny, jakie cywilizowany świat znał tylko z Afryki – konwoje żywności stały się domeną amerykańskich i europejskich miast. Polityczne zawirowania doprowadziły do utworzenia się dwóch antagonistycznie nastawionych frakcji. Przymierze Czerwonej Gwiazdy to oczywiście komuchy. Chiny i Rosja coraz bardziej agresywnie domagają się, by ich słabsi sąsiedzi oddali złoża najcenniejszego surowca. Oczywiście USA i Europa nie mogą być gorsze i również zawierają sojusz. Koalicja Zachodu to oczywiście ci dobrzy, mniej agresywni, prawi i szlachetni, bla, bla, bla. To właśnie ich oddział Bezpańskie Psy gra główne skrzypce na froncie. Jego losy opowiada towarzyszący Psom korespondent wojenny. Przewiduje on rychłe rozpoczęcie trzeciej wojny światowej.

Jak widać, otoczka jest wcale słaba, a fabuła, chociaż momentami banalna, w jakimś tam stopniu motywuje do przeprawy przez osiem rozdziałów kampanii. W każdym z nich zadanie brzmi mniej więcej tak samo. Należy przepchnąć tytułową linię frontu o kilka strategicznie ważnych budynków (w mieście), o dwa mosty (w terenie otwartym), o fabrykę i lądowisko (bazy wojskowe...). Możecie być pewni, że obejdzie się bez zapierających dech w piersiach rajdów, przełomowych dla historii zakrętów fabularnych, miejsc zaskoczenia itd. Podsumowując tę kwestię – realia są niezłe, fabuła sama w sobie słaba.

→| KANCIASTE ZWŁOKI

Jak można szybko zniszczyć wrażenia estetyczne gry? Jest na to kilka sposobów, a studio KAOS wydaje się znać jest wszystkie na pamięć. Ale nie, nie dlatego, by ich unikać. Wręcz przeciwnie. Po pierwsze, nie udało się uniknąć bolączki większości współczesnych gier, czyli potwornych czasów wgrywania. Nie do końca to rozumiem. Między misjami odgrywane są scenki oparte o silnik gry, ale wcześniej przygotowane i nagrane jakąś słabą maszyną – ich kompresja jest aż nadto widoczna. Za raz po nich trwa briefing, czyli podawane są cele. Koleś opowiada o nich i opowiada, a wgrywanie trwa. Po kilkunastu sekundach na ciemnym ekranie pojawia się celownik, dwie sekundy i widać resztę. A później... później to już cały czas się coś dorysowuje, doczytuje, wyskakuje tuż przed nosem postaci. O ile jestem w stanie zrozumieć to, że czasem w tle, na granicy widoczności, jakiś model zamieni się na bardziej lub mniej szczegółowy, o tyle nie potrafię

NIESKOŃCZONY Pod RB znajduje się sprint. W odróżnieniu od COD4, w trakcie biegu można przeładować broń, nawet, jeśli jest nią wyrzutnia rakiet. Trwa to jednak chwilkę dłużej. Często się przydaje.

BZDURA NA GĄSIENICACH Kierowanie czołgiem nie jest tak intuicyjne, jak w HALO 3. Przełączanie się między działkami jest dobre, tak samo, jak turbo doładowanie. Obie możliwości ułatwiają walkę i ewentualną ucieczkę. Dajcie chwilę blasze maszyny, a zregeneruje się.

TYLKO NA SCREENACH Frontlines wygląda ładnie jedynie na statycznych ujęciach. Możecie być pewni, że w ruchu jest znacznie gorzej. Jedynie iskry i wybuchy prezentują się znośnie. Za to znikające ciała zdecydowanie cuchną poprzednią generacją.

sobie wyobrazić, jak to jest możliwe, żeby taka akcja miała miejsce w przypadku przedmiotu trzymanego w rękach! Gdy zdarzyło mi się to po raz pierwszy, sądziłem, że to zwykłe niedopatrzenie, jakiś niewielki błąd. Ale miało to miejsce za każdym razem, gdy stawałem przy przeznaczonym do zniszczenia obiekcie i wyciągałem ładunek wybuchowy. Postać wyciąga koszmarnie brzydką kostkę, na którą po sekundzie nakładane są jako tako udane tekstury. Haczyk tkwi w tym, iż takie coś ma miejsce z większością ekwipunku i nie tylko. Trawa na zboczu wyskakuje dosłownie kilka metrów od postaci, tekstury budynków, czy stojących pojazdów potrafiły się dogrywać przez kilka ładnych sekund, gdy stałem od nich metr. Kaszanka jakich mało.

SKOŃCZYŁEM TĘ GRĘ... PO KAŻDEJ KOLEJNEJ BZDURZE MÓWIŁEM SOBIE, ŻE MAM DOŚĆ. A MIMO TO – GRAŁEM DALEJ

→| DEBILNE IDIOTYZMY

Strony technicznej ciąg dalszy – miejmy to już za sobą. Czyli po drugie i po trzecie, bo wcześniej było po pierwsze. Skrypty zachowania postaci to kpina i jawna chęć zrobienia graczy w konia. Ja tak się poczułem. Przeciwnicy biegają bez ładu i składu, są ślepi, bezradni. Ale i tak mają swoje chwile, w odróżnieniu od kompanów z drużyny. Ci są mistrzami bezmyślności, potrafią przebiec obojętnie tuż obok wroga, strzelać do czołgu ze snajperki, zaklinować się gdzieś, a do tego stoją o centymetr od detonowanej właśnie wrogiej jednostki i nic im się nie dzieje. Jakby tego było mało, Frontlines: Fuel of War ma jakieś chore założenia i masę niedoróbek. Teraz w modzie jest rezygnacja z apteczek i samoistne leczenie się postaci, nie? Jeszcze nigdy nie widziałem, by działało to tak absurdalnie. Na poziomie normal postać potrafi przyjąć na klatę rakietę z wyrzutni! Odgłos bicia serca jest jakiś kuriozalny, brzmi jak kołatka, a nie organ ludzki. Poza tym gdy obraz zrobi się czerwony, a pole widzenia zawęzi, wystarczy się położyć choćby w samym sercu walki i odczekać trzy sekundy, by żołnierz odzyskał pełną sprawność bojową. A raz to nawet widziałem taką akcję: misja wydawała się zakończona, kolega z zespołu biegł, biegł i nagle padł martwy. Sam z siebie.

→| ZAWAŁ SERCA

Broni jest niby ponad dwadzieścia, ale nie można podnosić ekwipunku wroga, więc jest się ograniczonym do narzuconego wyposażenia. Podstawowy karabinek jest szybkostrzelny, ale słaby i niecelny. Dopiero bodajże w szóstej misji dostałem lepszą giwerę. Trochę późno. Byłem święcie przekonany, że gdy tylko uda mi się położyć ręce na snajperce, zacznę sadzić takie headshoty, że łeb urwany. No, nie wyszło nic z tego. Dziesięciokrotny zoom, stojący bez ruchu żołdak czerwonych, celownik idealnie na czole, strzał... pudło. Zdarza się – pomyślałem. Ofiara zerwała się na równe nogi i oddała w moją stronę serię z jakiegoś podrzędnego kałacha i – o dziwo – większość jej doszła celu. Położyłem się, trzy sekundy, próbuję znowu. Tym razem ciało. Dwa strzały i jak szmaciana laleczka komunista poleciał na kilka metrów, zawinął się i zaczął kręcić się, jakby tańczył „bredgensa". Jeszcze mało absurdów z pola walki?

Sekcja jeżdżona, rola gracza: operator czołgu. Wiedzieliście, że te maszyny mogą się samoistnie reperować? Stają trzy metalowe kolosy naprzeciwko pięciu. Trzy zachodnie, w jednym ja. Rozbijam cztery wrogie, chowam się i „naprawiam". Trwa to chwilę, ale sprawdzam, co się stanie, jeśli zostawię moim współtowarzyszom osamotnionego wroga. Przez pięć minut dwa czołgi nawalały w jeden. Żadnych rezultatów. Dwa pociski z mojego posłały tamten na złomowisko. O rany...

→| A CO TO?

To totalne nieporozumienie, jakaś chora nieścisłość. Mimo tego wszystkiego, skończyłem tę grę. Po każdej kolejnej bzdurze mówiłem sobie, że mam dość. A mimo to – grałem dalej. Może to instynkt, a może fakt, że można grać na pałę i biegać jak superman po polu bitwy, atakować kolbą i używać tych wszystkich wymyślnych gadżetów. Może to też to, że celowanie jest dość precyzyjne (nie strzelanie, tylko celowanie właśnie). A może po prostu zwyczajnie lubię strzelaniny. Tak, zdecydowanie ten ostatni argument jest najważniejszy. Jeśli ktoś ceni sobie wojenny klimat i gnębienie czerwonych, może spróbować swoich sił. Na pewno też powinno grać mu się lepiej, gdyż – dzięki tej recenzji – jest przygotowany na setkę błędów. Słowem zakończenia należy jednak napisać wprost. Jest to kolejna produkcja, która dotkliwie cierpi na syndrom „poCoD4". Nieuleczalne. ■■

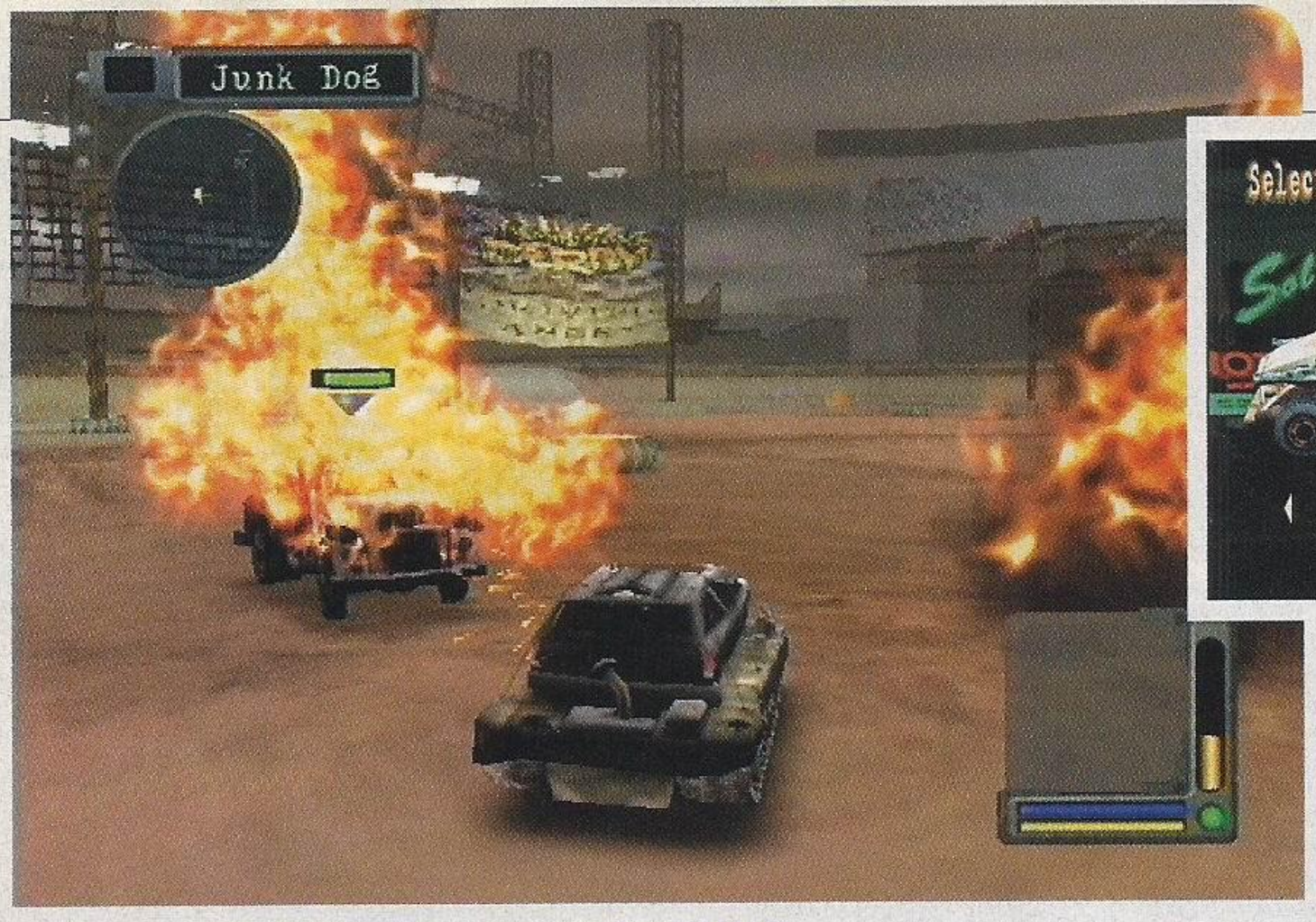
OCENA **6.0/10**

+ OTOCZKA FABULARNA, TROCHĘ RADOŚCI ZE STRZELANIA
– TECHNICZNE KOSZMARY, BRAK CHARAKTERU, NIJAKOŚĆ

PRZECIĘTNA PODRÓBA CALL OF DUTY 4

GADŻETY

Jedyną nowością na miarę gatunku jest obecność wszelakich dronów – niewielkich pojazdów spełniających na polu walki określoną funkcję. Jest helikopter bojowy, uzbrojony w kilkadziesiąt pocisków lub zwiadowczy, o nieco większym zasięgu. Zdalnie sterowany samochodzik detonuje się, gdy w pobliżu znajdują się przeciwnicy, a żuk na gąsienicach ma zamontowane działko przeciwpancerne. Sterowanie osadzone jest na gałkach, więc nie ma problemów z precyzją. Bardzo ciekawie wypada kwestia obsługi tego przez żołnierza. W jego rękach ląduje jakby przenośna konsolka, a po umieszczeniu działka można je zostawić w spokoju. Po udanej akcji za to wypada podejść i je podnieść, by postawić gdzieś dalej. Logiczne i niezłe.



CZACHA DYMI Sweet Tooth jest twarzą serii, najbardziej rozpoznawalnym bohaterem gry. Czy wiecie, że na początku nie miał płonącej czachy? Tego i wielu innych ciekawych informacji dowiecie się z licznych dodatków.

TWISTED METAL HEAD-ON EXTRA TWISTED EDITION

DUŻO AKCJI I ZWYRODNIALI BOHATEROWIE...

txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: Eat Sleep Play
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest (US)
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Konwersje z PSP rzeczywiście podtrzymują PS2 przy życiu – jak tylko Sony wytoczy największe działa na PS3, to odetnie kroplówkę i PS2 w końcu wyzionie ducha. Ale raczej nie stanie się to wcześniej, niż za rok. Na razie jest więc w co grać i choć ten Twisted nie może się równać ze stareńkim TM: Black, to można sobie weń miło pograć, jeżeli komuś (jak mnie) brakuje oldskulowej rozwałki samochodowej. 7/10

Niczego więcej nie potrzeba, prawda? To już drugi w tym miesiącu port gry z PSP na PlayStation 2. Czy tylko moim zdaniem wygląda to jak sztuczne podtrzymywanie stacjonarnej konsoli przy życiu? Sony dalekie jest od zarżnięcia kury znoszącej złote jajka, tak jak równie daleki od zerwania współpracy z japońskim gigantem jest David Jaffe, człowiek, który dawno temu stojąc w korkach pomyślał, że byłoby cudownie, gdyby jego samochód był wyposażony w wyrzutnię rakiet. Z tej myśli zrodził się Twisted Metal, jeden z najlepiej wspominanych przez nas tytułów arcade ery PS one. Po zrobieniu God of War, Jaffe odszedł z Sony i założył własną firmę, która... tworzy gry dla Sony. Jedną z pierwszych jest właśnie port Twisted Metala z PSP.

→I BONUS XL

Nie jest to zwykła konwersja, na co wskazuje podtytuł. Na płycie znalazł się nie tylko zubożony (bo bez trybu online) Head-On, ale także bonus w postaci wypowiedzi twórców serii, wyciętych zakończeń z pierwszej części gry oraz Sweet Tour i The Lost Levels. Te dwa ostatnie dodatki to fragmenty kontynuacji Twisted Metal: Black, która niestety nigdy się nie ukazała. We wprowadzeniu do The Lost Levels pojawia się informacja jakoby kilku czołowych designerów gry zginęło w katastrofie lotniczej, dlatego projekt został skasowany. Nie wiem na ile jest to prawdą, ale nie mogę pozbyć się myśli, że ta historia nieźle komponuje się z klimatem gry. W każdym razie TLL to trzy świetnie zaprojektowane areny, na których nieustannie coś się dzieje. Są duże, więc można się na nich bawić nawet kilkanaście minut nie odczuwając znudzenia. Zadbano, by były porządnie pokręcone. Nie ma tak, że akcja toczy się w jednym miejscu; areny są wielopoziomowe, nie zapomniano o skrótach (można rozwalić ścianę teatru i wjechać do środka, a stamtąd szybko przeskoczyć na dach stojącego obok budynku), jest też droga, którą można na jakiś czas uciec z największej zadymy, odsapnąć i wrócić znienacka do walki.

→I BRZYDKIE KACZĄTKO

Park rozrywki, fragment małego miasteczka oraz tor motocrossowy – te trzy areny przypadły mi do gustu bardziej niż okolice wieży Eiffella i egipskie piramidy z Head-On. Trzeba tylko przyzwyczaić się do paskudnej oprawy. Wiem, że to niedokończone poziomy, ale wyglądają po prostu brzydko. Już nie chodzi o aliasing, ale w ogóle ciężko mówić o skomplikowanej geometrii czy to samochodów, czy otoczenia. Przypominają się czasy PS one, tylko tesktury są trochę ładniejsze. Lepiej wypada Head-On, ale też nie ma czym się zachwycać. Akurat grafika to najsłabszy element gry i trzeba przymknąć oko, bo jeszcze pęknie z nadmiaru brzydoty. Na domiar złego w momencie największej zadymy, a także przy zmianie lecącej w tle piosenki, nieprzyjemnie spada liczba klatek animacji. Lipa, ale mimo wszystko warto dać Extra Twisted Edition szansę, bo miód wylewa się z ekranu litrami.

Jak w każdym Twisted Metalu chodzi o to, żeby zniszczyć inne pojazdy i przetrwać. Każda maszyna ma swój atak specjalny (radiowóz razi prądem z koguta), ale trzeba zbierać porozrzucane na arenie bronie (rakiety, miny), by marzyć o zwycięstwie. Walka toczy się na najwyższych obrotach, na szczęście sterowanie jest bardzo intuicyjne i o wiele lepiej sprawdza się na dwóch gałkach i z czterema przyciskami L i R, niż na ograniczonym pod tym względem peespeku.

Chociaż nie gram zbyt często online na PS2, zabrakło mi trybu zabawy przez sieć, który został brutalnie wycięty przy konwersji z PSP. Pozostaje split-screen dla dwóch osób. Nie ma tego złego – cały zestaw sprzedawany jest po niższej cenie (czytaj: w cenie crapów). W zamian za dużą dawkę dobrej zabawy, dodatkowe poziomy i sporo lasującej mózg muzyki (ciężki rock, techno i industrial) mogę przymknąć oko na brak online. Na kiepską grafikę również.

Extra Twisted Edition polecam nie tylko fanom serii, ale wszystkim, którzy interesują się grami od kuchni. Nieczęsto trafia się szansa zobaczenia wyciętych zakończeń z pierwszego TM (są naprawdę słabe), posłuchania Jaffego i spółki opowiadających o narodzinach serii, a także opcja sprawdzenia, jak wyglądałyby fragmenty chodzone w Twisted Metal: Black 2, gdyby gra się ukazała. ■■

Dookoła świata

Sweet Tour, o którym wspomniałem w tekście, to krótka prezentacja wczesnej wersji misji chodzonych. Na bok samochody, tym razem kierujemy samym Sweet Toothem, który biega po korytarzach szpitala dla obłąkanych i... zbiera informacje o grze (projekty, pomysły). Są też szkice, a nawet można znaleźć dwa trójwymiarowe modele współautorów gry. Płonąca Czacha może także wyjść na zewnątrz, na parking-złomowisko. Niestety, pomimo, że na jego życie czyha kilka niebezpieczeństw, nie da się zginąć. Bohater jakby nigdy nic przenika przez pułapki. To tylko pokaz tego, co zobaczylibyśmy w Twisted Metal: Black 2, gdyby nie wypadek designerów. Między nami – misje chodzone nie prezentują się najlepiej, więc chyba nie ma czego żałować.

CHODZENIE WTF? Kompletnie nie mam pojęcia po co ktokolwiek miałby chcieć grać w misje chodzone w takim tytule, jak Twisted Metal. Rzeźnia na kółkach, to rzeźnia na kółkach, a nie drętwe tpp.

OCENA 7.0/10

+ STEROWANIE, BONUSY, PROJEKTY AREN
– PRZEPASKUDNA GRAFIKA

SZYBKA JATKA ZA PÓŁ CENY

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Atari
- Producent: Eko Soft.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Niecałe siedem? Przecież to bardzo fajna, ładna i niezwykle cwana łamigłówka – fachowy pomysł z wykorzystaniem wody, sprytnie zaprojektowane poziomy, bardzo miła i przyjemna oprawa (rzeczywiście – poza dźwiękiem). No i jest tu grania naprawdę na długie godziny – osiemdziesiąt poziomów zapewnia mnóstwo zabawy dla wszystkich miłośników używania mózgu. Choć potrafi też nieźle sfrustrować, ale nie z powodu sterowania, czy jakichś błędów, a wyłącznie z braku dostatecznych mocy przerobowych w łepetynie gracza. Jak dla mnie w pełni zasłużone 8/10

DOWNSTREAM PANIC

WSZYSTKIE RYBKI MAJĄ...

Grzecznie spać, a co myśleliście? Ale nie wiem, czy jasnym jest, iż sen tuż pod powierzchnią tafli wody może się okazać bardzo niebezpieczny. Szczególnie dla niewyrośniętych owoców morza. Maluchy zostają porwane przez wicher i zaniesione aż do chmur. Z pewnością wiecie, że właśnie w ten sposób z nieba spadły żaby w biblijnej przypowieści. Na tym motywie bazuje też fabuła w **Downstream Panic** – kolorowej gry zasilającej szeregi gatunku logicznych łamigłówek na PSP.

→I BĄBELKI, MOJE BĄBELKI!

Rolą grającego jest taka manipulacja otoczeniem i oddanymi do jego dyspozycji gadżetami, by młody narybek bezpiecznie wylądował z powrotem w wodzie. Plansze są pionowe. Na samej górze wisi uśmiechnięte słoneczko, nieco niżej lewituje pęcherz z wodą z setkami stworzonek, zaś na dole każdego poziomu znajduje się oznaczone dryfującymi bojami wyjście. Poza nim czyhają paszcze wielkich, wygłodniałych drapieżników. Zadanie jest na pierwszy rzut oka banalne. Uratować np. dziewięćdziesiąt z setki istot, czasami więcej lub mniej z nich. Trudność? Teren od bąbla na sam dół zaprojektowany jest tak, żeby sukces był niemożliwy bez operowania power-upami. Ich ilość jest ściśle ograniczona, chyba ani razu nie udało mi się zakończyć zadania z jakimś w zapasie.

Tak sobie piszę o tych dopałkach, a Was pewnie zżera ciekawość, jakie to zabawki pomagają rybkom, ośmiorniczkom i krewetkom. Jest pocisk wysadzający kawałek terenu, nieskuteczny na beton. Następnie znalazłem harpun, który zabija mniejszych drapieżników spotykanych na planszy. Nasionko rośliny rosnącej natychmiast po zasadzeniu i blokującej wodę niosącą stworzenia to trzecia pomoc. Czwarty jest wiatrak. Jego używanie wiąże się z rozmieszczonymi tu i ówdzie trybami poruszanymi prądami wody lub powietrza. Tryby te odblokowują zapory stojące na drodze w dół. Znajomość wszystkich gadżetów jest kluczem do zwycięstwa. Przeszkadza najczęściej upływający czas oraz przelewająca się woda.

Proste? Tak nawet. Przyjemne. No, na siedem. Wciągające? Jak piorun. Trudne? A zdziwilibyście się. Ja na amen utknąłem już na dziewiętnastej z osiemdziesięciu plansz, dopiero pomoc pobocznego obserwatora wskazała mi rozwiązanie. Oczywiście banalne, gdy już znane.

Nie mam się w zasadzie do czego przyczepić. To dobrze przemyślana pozycja dla wszystkich chętnych do ćwiczenia spostrzegawczości i pomyślunku. Najogólniej rzecz biorąc to takie Lemingi, tylko że na dół, a nie w bok. Spędziłem z nią kilka ładnych godzin. Tylko dźwięk jest tragiczny. Reszta w porządku. ■■

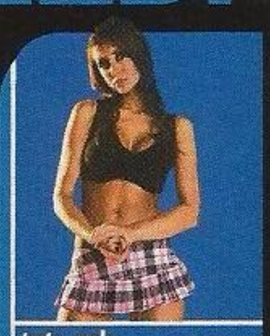
OCENA 6.8/10

+ POMYSŁ, CIEKAWE ZAGADKI, PROSTE ZASADY
– MOMENTAMI TRUDNA JAK JASNA CHOLERA!

ŁADNE I WCIĄGAJĄCE ŁAMANIE GŁÓWKI

NEED FOR SPEED: PROSTREET

CO TU WYBRAĆ? Na PSP są lepsze racery, ale dla fanów tuningu wybór jest ograniczony – mogą wziąć któregoś NfSa, rzucić okiem na długo ładujące się Midnight Club, albo nudne Juiced 2. Najlepiej zainwestować w Burnouta!



txt: qsh

PSP

- Wydawca: EA
- Producent: Black Box
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Jak się wydaje ProStreet był próbą wysondowania, na ile gracze „łykają" klimaty mniej arcade'owe w racerach z serii NfS. Niewiele jest firm, które mogą sobie na to pozwolić. Wynik jest jak się wydaje negatywny – sprzedaż zapewne nie zawiodła, choć do szału, jaki kiedyś panował wokół świetnego Underground 2 było bardzo daleko. Ale krytycy grę zjechali dość równo, jako krok w tył serii. A wersja na PSP zrobiła zdecydowanie największy. Przeciętniak z kiepską grafą i jednym fajnym motywem w postaci własnych empetrójek na karcie. 5/10

ZASKAKUJĄCO INACZEJ

Sam nie wiem, czego się spodziewałem po przenośnej wersji NfS. Duże konsole dostarczyły swego czasu sporo zabawy odbiegającej od przyjętego w serii standardu. Jak się okazało, ProStreet nie został jednak specjalnie ciepło przyjęty, toteż następna część wróci do przyjętych reguł (miasto, pościgi, nielegal). Nie zmienia to faktu, że symulacyjna odsłona serii nie była grą wybitną. Jak sprawuje się na PSP?

→I BRZYDKIE KACZĄTKO

Menu jest inne, za co chwała twórcom. Brak intuicyjnej obsługi punktowałem w listopadzie w wersji na konsole stacjonarne. Tutaj zrezygnowano z eksperymentów i powrócono do sprawdzonych opcji. Na kilkupoziomowej planszy rozpisano zawody podzielone na kilka typów. Główny to Grip, czyli po staremu zwyczajny wyścig z trzema przeciwnikami. Mnie najbardziej do gustu przypadł jednak równie znany Speed. Na trasie znajduje się kilka punktów, a zwycięzcą jest ten, kto uzyska największą prędkość po zsumowaniu wskazań radarów.

Kariera jest całkiem wciągająca i długa, wraz z postępami na trasie w garażu lądują kolejne fury. Nie zabrakło żadnego szanowanego wozu, zaczyna się od słabych staroci (Honda CRX, Acura Integra Type R), przez potężne muscle cary (1967 Shelby GT500), a kończąc w siodle błyskawicy Porche. Model jazdy różni się w zależności od wybranego poziomu zaawansowania. Amator to nie tylko pomocniczy tunel włączający się przed każdym zakrętem, ale również asysta hamowania, która w zasadzie ogranicza rolę gracza do skręcania i trzymania gazu. Absolutny brak zabawy, moim zdaniem. Jazda ma właściwie sens tylko na trzecim poziomie – Speed King. Wtedy należy włożyć nieco serca w opanowanie silniejszych maszyn, a także trochę głowy, by zapamiętać, kiedy wcisnąć hamulec. Pośredni poziom jest taki sobie. Grajcie na Królu Prędkości.

Dziwnie wypada oprawa. Poprzednie części były pod tym kątem nawet niezłe, zaś Burnout Dominator pokazał, że PSP zdolne jest generować piękną i płynną grafikę. NfS ProStreet jest tego zaprzeczeniem. Nie tylko animacji zdarza się gubić klatki, ale jeszcze cały obraz pociągnięty jest jakimś rozmyciem uniemożliwiającym dłuższą zabawę. Wiem, że grafika nie jest najważniejsze, ale po trzech kwadransach z tymi wyścigami po prostu bolały mnie oczy. Trasy są puste, ciekawie zaprojektowane, ale prezentują się biednie. Sprawa ma się zupełnie inaczej, jeśli chodzi o audio. Nie dość, że ścieżka dźwiękowa oferuje kilka pierwszoligowych kawałków i wyleciał wkurzający prezenter, to można ją także wzbogacić własnymi kawałkami! Wystarczy wrzucić plik mp3 do folderu muzyki na karcie pamięci i gotowe. Domagam się, by takie akcje stały się normą w grach na PSP. A Wy?

Na PSP wciąż brakuje pierwszoligowych samochodówek. Ta jest średnia, ale mimo to warto ją sobie dawkować i pościgać się również przez WiFi. Sprawdzić przed zakupem. ■■

OCENA 6.4/10

+ WŁASNA MUZYKA, SPORO ZABAWY, INTUICYJNE MENU
– KOSZMARNA OPRAWA, PRAKTYCZNIE ZERO NOWOŚCI

ŚREDNIAK BEZ KONKURENCJI

LOST: VIA DOMUS

txt: CUBITUSS

X360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubisoft Mntr.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 16 lat

GRAFIKA ■■■■■□□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■□□□□
DESIGN ■■■□□□□□□□

GULASH: Co prawda stwierdzenie, że to obowiązkowa gra dla fanów serialu jest banalne, ale w tym przypadku akurat prawdziwe. Podobnie jak to, że co prawda lubię krótkie gry, ale cztery godziny to już ubercasual. Przyznam, że po trzecim sezonie postanowiłem na jakiś czas olać Jacka, Kate i resztę bandy, ale coś jednak kazało mi wrócić na wyspę i nie żałuję – „czwórka" bardzo mi się spodobała. Sama gra jest średnia na jeża, postacie – brzydkie, łażenie po wyspie nudnawe, a zagadki jakieś takie mało rajcujące. 5/10

TROCHĘ ZAGUBIONY

Spodziewałem się ubercrapa, ale nie było aż tak źle. Fan Losta powinien sprawdzić, ale jeśli ktoś nie jara się serialem, nie znajdzie tu dla siebie zbyt wiele. Mnie jednak od czterech już prawie lat historia (coraz bardziej zakręcona) grupki rozbitków na bezludnej wyspie regularnie co tydzień przykuwa do telewizora. Czy w Via Domus znalazłem coś dla siebie, jakieś nowe informacje? Owszem. Czy przeżyłem to, co już raz oglądałem? Mniej więcej. Czy gra była za krótka i za łatwa? Totalnie.

→I SAM W DŻUNGLI

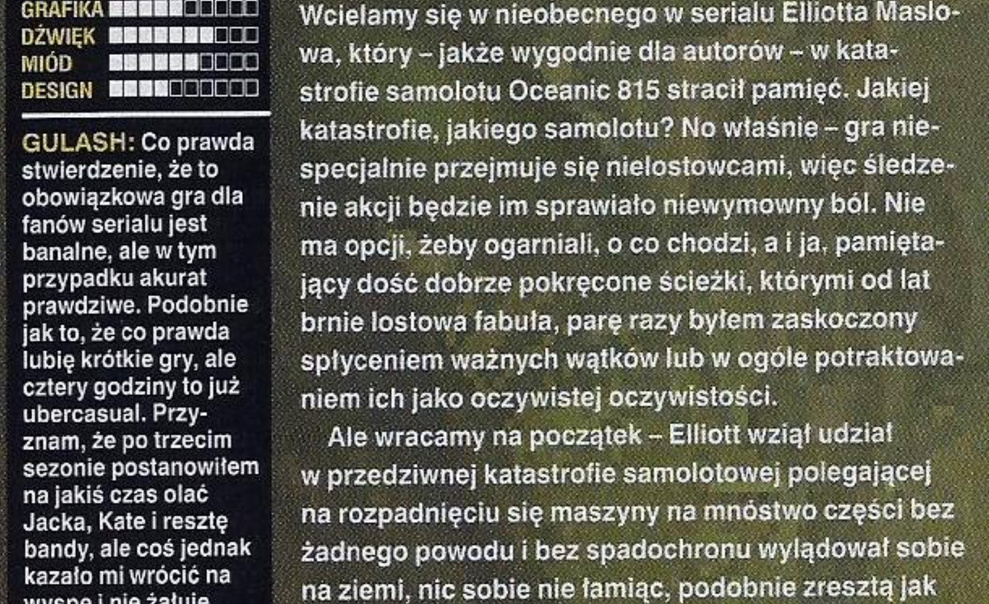
Wcielamy się w nieobecnego w serialu Elliotta Maslowa, który – jakże wygodnie dla autorów – w katastrofie samolotu Oceanic 815 stracił pamięć. Jakiej katastrofie, jakiego samolotu? No właśnie – gra niespecjalnie przejmuje się nielostowcami, więc śledzenie akcji będzie im sprawiało niewymowny ból. Nie ma opcji, żeby ogarniali, o co chodzi, a i ja, pamiętający dość dobrze pokręcone ścieżki, którymi od lat brnie lostowa fabuła, parę razy byłem zaskoczony spłyceniem ważnych wątków lub w ogóle potraktowaniem ich jako oczywistej oczywistości.

Ale wracamy na początek – Elliott wziął udział w przedziwnej katastrofie samolotowej polegającej na rozpadnięciu się maszyny na mnóstwo części bez żadnego powodu i bez spadochronu wylądował sobie na ziemi, nic sobie nie łamiąc, podobnie zresztą jak spora ilość pasażerów. Samolotem nie lecieli zwykli Kowalscy (sam sobie strzelam w stopę, ale nazwisko mi na to pozwala), tylko gromada naprawdę przedziwnych ludzi, których znamy z serialu. Jest więc aktywista Jack, nieznośnie olewczy Sawyer, gruby pechowiec Hurley oraz wszystkie postacie drugoplanowe i szereg całkiem interesujących lasek. Wśród nich Lisa, której w serialu nie widzieliśmy. To losy właśnie Elliotta i Lisy urozmaicają historię, którą znamy z pierwszego sezonu i może minimalnie z drugiego. Ratowanie ludzi z wraku samolotu, ogarnianie się na plaży, pierwsze próby wyznaczane przez Locke'a, wejście do Włazu, czarny dym, odkrycie mimochodem jeszcze paru stacji, Czarna Skała, pomieszczenie, do którego cała rzesza fanów Losta marzyła, żeby dało się zajrzeć, kilka przebieżek po dżungli i koniec. Fabuła pęka w niecałe cztery godziny, na szczęście totalnie kapitalne zakończenie trochę łagodzi silne rozczarowanie, które rośnie w miarę dzielenia dwustu czterdziestu minut przez dwieście złotych.

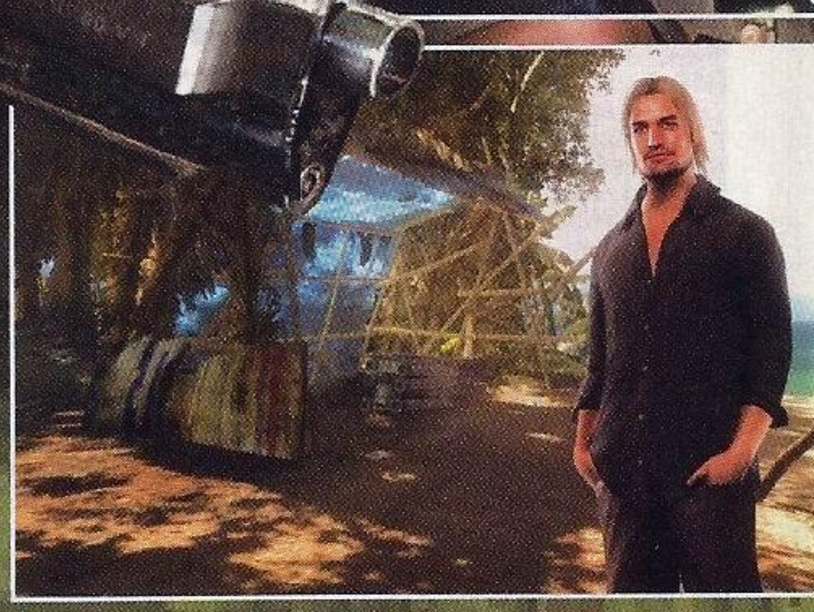
→I PRZYNIEŚ, PODAJ, POROZMAWIAJ

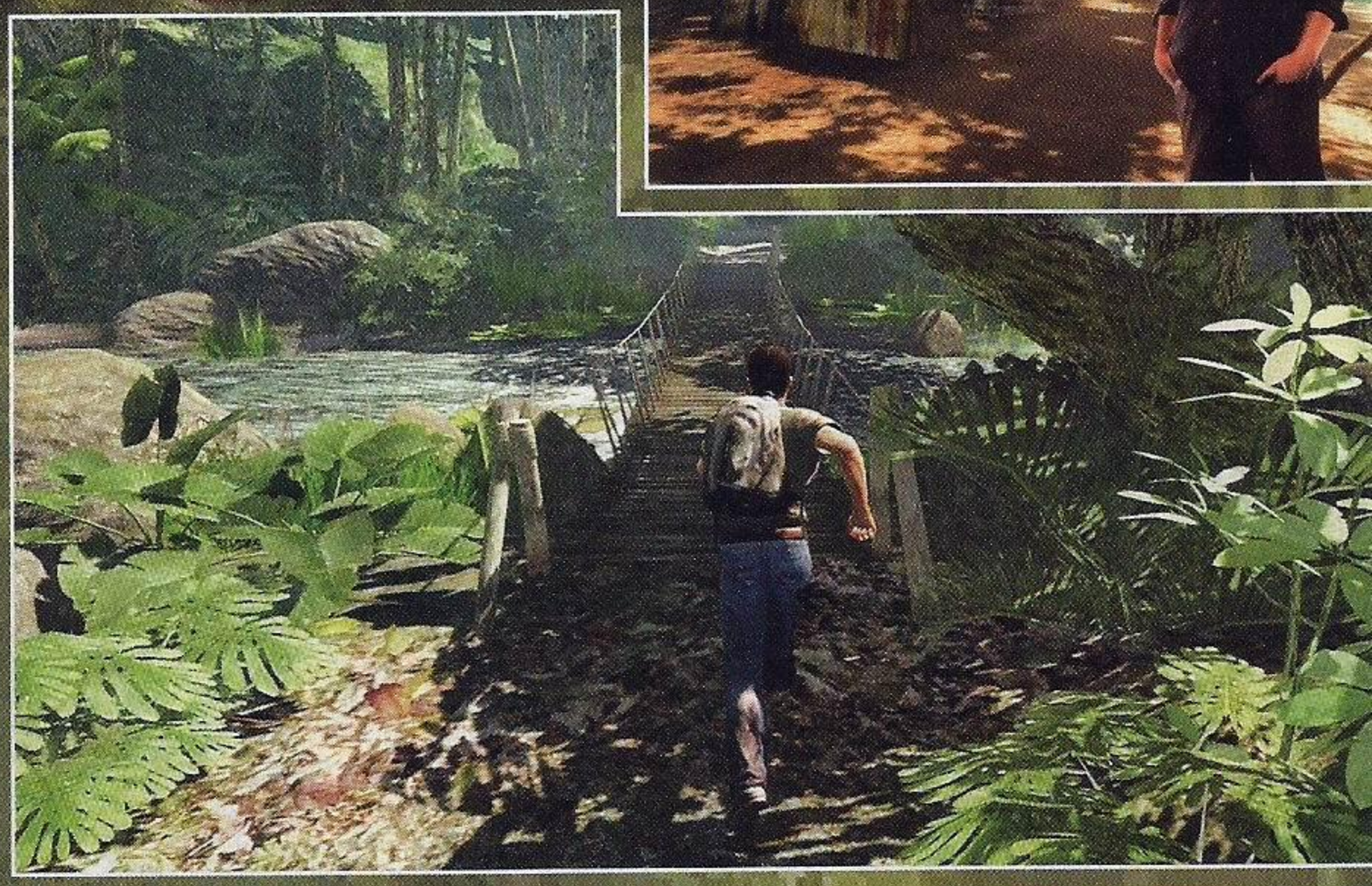
To niemal klasyczna przygodówka w starym, pecetowym znaczeniu tego słowa. Ot, biegamy sobie od jednej postaci do drugiej, tocząc stanowczo zbyt płaskie rozmowy i w efekcie przechodzimy do dalszych etapów. Urozmaiceń jest mało. Łażenie po jaskiniach w ciemnościach jest nawet zabawne, bo trzeba się wcześniej nieźle obwiesić pochodniami albo zakupić lampę naftową. Tylko nie zróbcie tak jak ja, bo wydawało mi się, że będzie domyślnie napełniona naftą. No więc nie była. W jaskiniach trzeba się streszczać, bo paliwo kończy się dość szybko, a dodatkowo co pewien czas potrącają nas nietoperze lub moczy woda. To problem w przypadku pochodni, która traci na żywotności, lampę wystarczy odpalić zapalniczką. Gdy Elliott stoi za długo w ciemnościach – trup. Zżera go grue pewnie.

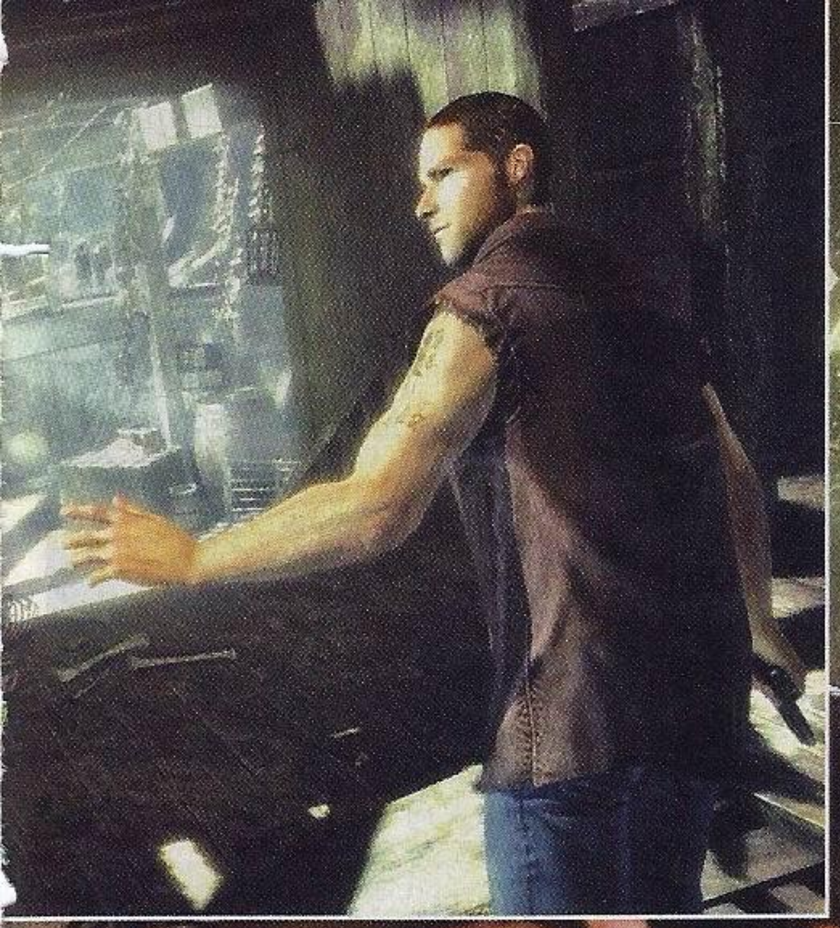
Poza jaskiniami jest jeszcze spacerowanie po dżungli, dostarczające lepszych emocji. Wszędzie kłębi się czarny dym, przed którym na szczęście da się schować w charakterystycznej kępie drzew. Gęstwina oddana jest nieźle, a nawigację ułatwiają nam znaczniki albo pozostawione przez innych zagubionych, albo na przykład przez spadający samolot. Gdy już raz dojdziemy w jakieś miejsce, da się później już do niego przeskakiwać bezpośrednio z plaży, więc nudne spacery ograniczono do minimum. Dobry jest etap, w którym drałujemy przez dżunglę z nieźle już



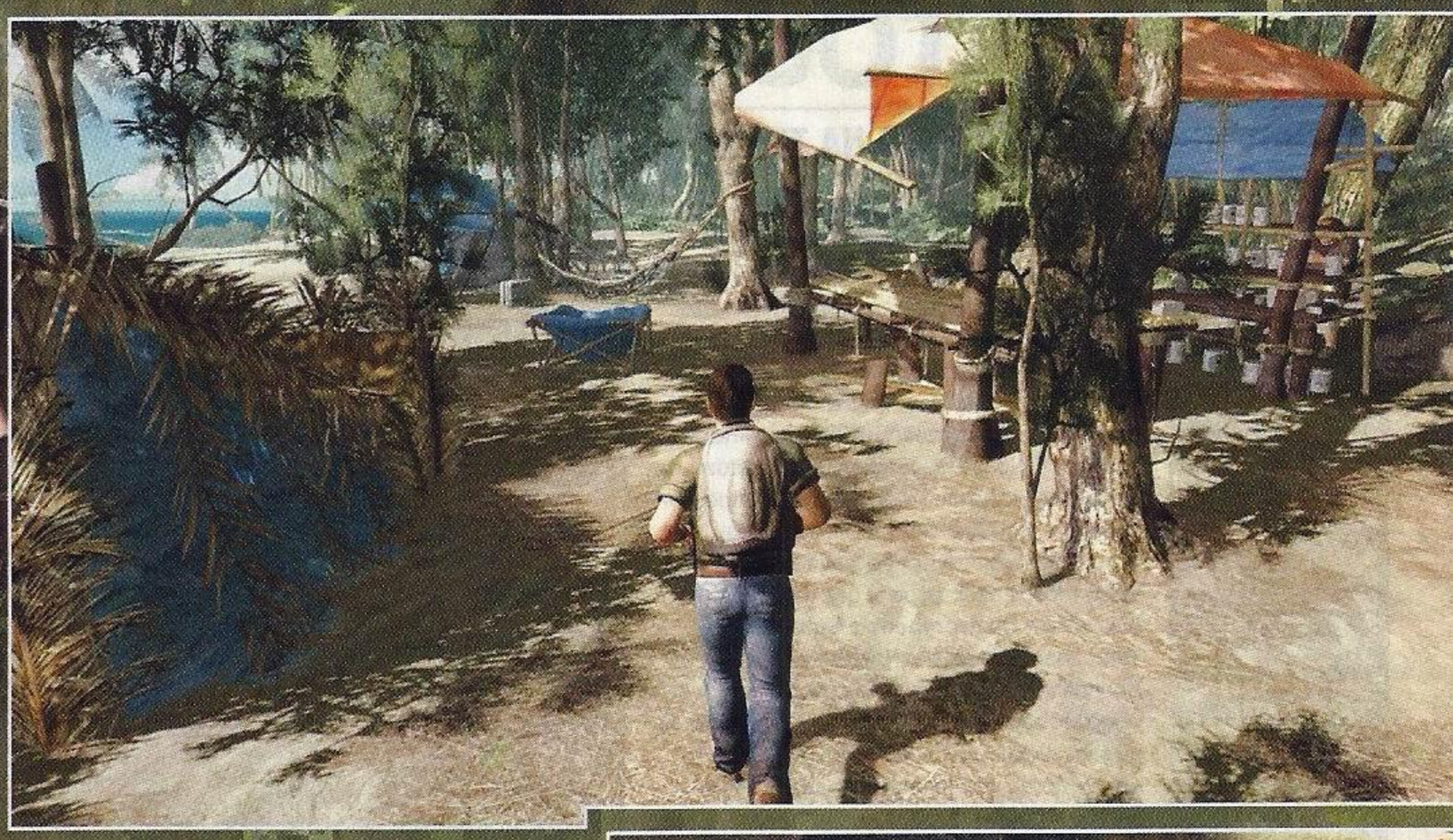
TYTUŁ ZOBOWIĄZUJE Każdą serialową lokację starano się jak najlepiej odwzorować. Fan Lostów będzie zachwycony mogąc pozwiedzać sobie miejsce rozbicia samolotu i pierwszego spotkania z „czymś".





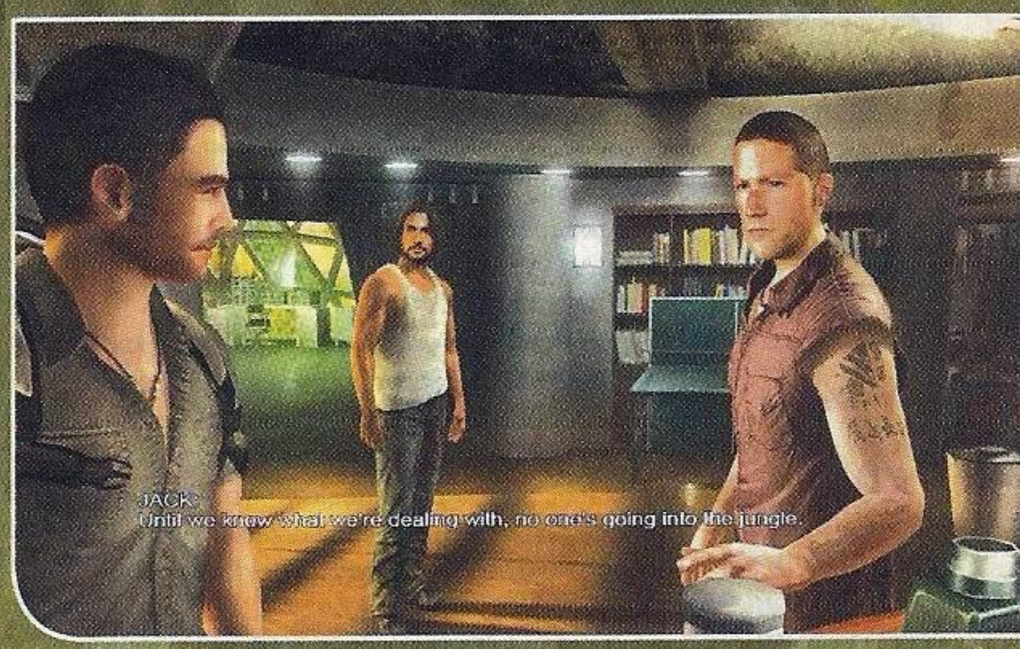


BEZSILNY Wewnątrz stacji Hydra (tej podwodnej) spędzamy sporo czasu, szukając niezbędnych bezpieczników i oglądając, w jaki sposób Inni kontrolują to, czy ktoś przypadkiem nie opuszcza wyspy. Szkoda tylko, że poza zwyczajnym zwiedzaniem nie ma tu nic do roboty – nawet nie można sponiewierać Bena, a przecież w tym bohaterowie z serialu wydają się celować.



MAŁY ELEKTRYK Zagadka logiczna lepsza niż w Bioshocku. Każdy z trzech typów bezpieczników inaczej przepuszcza prąd i pochłania jego inną ilość. Musimy doprowadzić odpowiednią ilość woltów we wszystkie miejsca naraz.

TABULA RASA Locke nie ma najmniejszego problemu z wysyłaniem Elliotta w najciemniejsze dziury i niespecjalnie przejmuje się ani jego losem, ani losem któregokolwiek z rozbitków. Czyli jest dokładnie taki, jak powinien.



podpsutym dynamitem na plecach. Kilka kroków sprintu i bum – można zaczynać od nowa. Trzeba dobrze wcześniej zaplanować trasę, inaczej ten fragment jest przefrustrujący. Do dżungli nie wiadomo po co wrzucono Innych, którzy stoją na platformach między drzewami i idiotycznie do nas strzelają. Można strzelać też do nich, o ile wcześniej kupiliśmy pistolet i amunicję do niego, ale to totalnie bez sensu. Co więcej – nikt się tymi strzelcami specjalnie nie przejmuje, nie da się nawet o nich porozmawiać z rozbitkami. Dziwaczne.

Jakieś rozkosze łamania głowy? No są. Zagadka z układaniem bezpieczników w odpowiednich miejscach jest intrygująca, nie ma w niej denerwującego elementu czasowego, a niektóre rozwiązania są dość zaskakujące. Wystarczy umieć odejmować, ale nie jest to banalne klikanie gdzie popadnie. A ostatnie zagadki mogą porządnie dać w kość.

Gdy przepali się już bezpiecznik w głowie od czaszkowania nad bezpiecznikami, gra serwuje sekwencje ucieczkowe. Śmigamy przez dżunglę, goni nas albo czas, albo czarny dym, a do nas należy przeskakiwanie nad leżącymi pniami i ślizganie pod takimi wiszącymi nad ścieżką. Jest czas na kilka pomyłek, ale Elliott zbiera się żałośnie powoli. Nie, nie pomaga wrzeszczenie na niego. Próbowałem.

→| ZAKOCHANY BEZ PAMIĘCI

Osobnym elementem rozgrywki jest znak firmowy serialu, czyli flashbacki. Podczas tych sekwencji naszym zadaniem jest zrobienie konkretnego zdjęcia, które oglądamy wcześniej w formie rozsypanych kawałeczków. Z flashbacków składamy całkiem przyzwoicie napisaną historię Elliotta, Lisy i jeszcze jednego gościa, który koniecznie chce Elliottowi odebrać jakieś zdjęcie. Jakie to zdjęcie, o co chodzi i czemu Elliott jest na wyspie – to właśnie jedyne oryginalne skrawki fabuły.

Flashbacki są na szczęście proste – dana sytuacja przewija się do początku, jeśli przegapimy kluczowy moment, więc wystarczy mniej więcej obczaić co należy sfotografować, a potem do znudzenia ustawiać ostrość i kadr. Do znudzenia, bo grze się czasami zdarza nie uznać całkiem przyzwoicie cykniętej fotki.

Nasze stosunki z rdzennymi serialowymi postaciami sprowadzają się do wymian totalnie banalnych zdań. Elliott jest kompletnie oderwany od lostowej rzeczywistości, nie wydaje się specjalnie zainteresowany ani czarnym dymem, ani tajemniczym włazem w dżungli, ani koniecznością wklepywania numerków do przedpotopowego komputera. Dobra, inaczej świat się skończy, wydaje się myśleć Elliott – no i spoko, co mnie to obchodzi. Dość trudno się z nim utożsamiać, bo jest żałosnym ciapciakiem – przez całą grę dostaje raz w pysk od gościa, raz od laski i jeszcze jeden raz od Sayida po wątrobie, za każdym razem niemalże tracąc przytomność. I nie da się nikomu oddać. Przypomniał mi się Kurt Russell i jego kaskader Mike z końcówki „Death Proof", gdy patrzyłem na to, jak w sumie potężny koleś kładzie się potulnie na ziemi. No dobra, ale Elliot przynajmniej nie jęczał i nie polewał się obficie whisky.

→| ZAGUBIONE PIKSELE

Oprawa jest... nierówna. Gulash upiera się, że to ugly game, ale nie jest aż tak źle. Ugly jest animacja postaci, tu się zgodzę. Sama grafika nawet daje radę, chociaż plastikowe włosy Elliotta na zbliżeniach potrafią załamać nawet największego lostowego fana. Boli to, że bohaterowie są za mało podobni do swoich serialowych odpowiedników. Na szczyty słabości wspina się Jack, którego rozpoznać można przede wszystkim po podpisie. Dobrze zrobiony jest Hurley i Desmond, zresztą temu ostatniemu głosu użyczył aktor, który gra w serialu. Na resztę obsady (no dobra, jest jeszcze aktorka grająca Sun, czyli pani Koreanka) nie starczyło już kasy, a chyba i ochoty. Z Charliem lepiej nie rozmawiać, jeśli nie chce się spaść z fotela ze śmiechu. Naprawdę, potrafię sobie wyobrazić dziesięć tysięcy osób mówiących z bardziej prawdziwym szkockim akcentem niż lektor, który podjął się tego zadania tutaj.

Dobra, ponarzekałem sobie trochę, ale tak naprawdę w Losta grało mi się przyjemnie. Oczywiście gdyby nie było tej całej jarającej mnie otoczki, gdybym nie mógł wejść do stacji Łabędź, zwiedzić stacji medycznej czy opstrykać w dżungli vana, którym jeździł ojciec Bena, nawet bym nie dał rady przejść pierwszego epizodu. Ale jednak dałem, bo poczucie uczestniczenia w tym świecie mi wystarczało, nawet jeśli Elliott robił wszystko, żeby mnie tego poczucia pozbawić. Fanom serialu spodoba się też to, że gdy będą odpowiednio dociekliwi, zobaczą fajne rzeczy, jak chociażby słup światła buchający z jeszcze zamkniętego włazu. Cała reszta graczy może sobie spokojnie ten tytuł odpuścić, chociaż xboxowi oracze powinni wiedzieć, że achievementy lecą tutaj jak oszalałe. A dużo punktów w achievementach to znacznie większy penis. ■■

GDYBY NIE BYŁO TEJ CAŁEJ JARAJĄCEJ MNIE OTOCZKI, NAWET BYM NIE DAŁ RADY PRZEJŚĆ PIERWSZEGO EPIZODU. ALE JEDNAK DAŁEM

OCENA 5.9 10

+ LOSTOWY KLIMAT, MOŻLIWOŚĆ ZWIEDZENIA PARU NOWYCH MIEJSC
− ZA MAŁO W TEJ GRZE GRANIA, MIEJSCAMI NIEDBAŁE WYKONANIE

INTERAKTYWNE MUZEUM DLA LOSTOMANIAKÓW

TEST NA INTELIGENCJĘ

W paru miejscach, gdy za pomocą komputerów mamy coś uruchomić, podnieść lub wyłączyć (jest słynna mapa na grodziach pożarowych! WOOt!), reprezentanci Dharma Initiative postanawiają nas pomęczyć chwilkę testem na inteligencję. Gdy w pierwszej chwili przeczytałem, że będzie jakiś test, nabrałem głęboko powietrza, przypomniałem sobie czasy, gdy jako nawiedzony licealista przeglądałem z mądrą miną testy Mensy i kliknąłem Execute. Uzupełnij ciąg liter A-C-E-G-?. „God" ma się tak do „dog" jak 394 do ilu? No cóż, góra urodziła mysz, gra jest ewidentnie casualowa, a casual, jak podany przykład wskazuje, jest zdaniem speców z Ubisoftu nie tylko casualem, ale również niezłym bęcwałem. Przydałby się jakiś opcjonalny wyższy poziom trudności dla ludzi, którym udało się posiąść umiejętność rozwiązywania równań z jedną niewiadomą.

EVERYBODY'S GOLF: WORLD TOUR

NAPRAWDĘ DŁUGO CZEKAŁEM NA TĘ GRĘ...

txt: MARCELLUS

PLAYSTATION 3

- Wydawca: Sony
- Producent: Clap Hanz
- Liczba graczy: 1-4 (44)
- Premiera: juz jest
- Dozwolone od: 3 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIOD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■□□

qsh: Golf na PS3, który wygląda lepiej, niż rzeczywistość? Ta, jasne. Ale oddać trzeba japońskiemu studiu Sony, że mimo porządnej eksploatacji tematu, wciąż potrafią wydobyć z golfa sporo świeżości. Przyjemny system wciskania przycisku w odpowiednim momencie wciąż się sprawdza, a sympatyczne postacie sprawiają, że fajnie się walczy o kolejne dołki. Dla posiadaczy PS3 lubiących ten sport i traktujących go z przymrużeniem oka – pozycja obowiązkowa. Reszta może spróbować się przełamać, bo to radosna, kolorowa zabawka. 7/10

Nie wiem czemu tak dużo czasu zajęło Sony przeniesienie jej z Japonii do Europy – Minna no Golf 5 trafiło w ręce żółtych braci już w lipcu zeszłego roku i radzi sobie... Cóż, nieźle, ale nie wybitnie – niecałe 400 tysięcy egzemplarzy zapewne nie spełniło pokładanych w tej grze nadziei. Szczególnie, że cztery poprzednie części na luzie przekraczały banieczkę. No ale PlayStation 3 nadal radzi sobie w swej ojczyźnie średnio na jeża i zapewne dopiero Metal Gear Solid 4 i Final Fantasy XIII rozruszają jej sprzedaż, bo zdaje się, że Japończycy mocno czekają na te gry. Jak wszyscy. Ale wróćmy do **Everybody's Golf: World Tour** (znanego też jako Hot Shots Golf: Out of Bounds w USA), które w mojej opinii należy do czołówki bajek na PlayStation 3. Nie wspięła się na sam szczyt, ale to naprawdę bardzo dobra gra, w którą z przyjemnością będą grać nie tylko fani golfa. A może nawet właśnie ci, którzy za golfem nie przepadają. Jak ja na przykład – owszem, mogę popatrzeć chwilkę, ale generalnie relacje są nudne, bo przy drive'ach za cholerę nie widać tej maleńkiej piłeczki, więc cała akcja rozgrywa się wyłącznie na greenie. Ha, skumaliście coś z tej slangowej nawijki?

→I NIE TAK SZYBKO

Opanowanie golfowego slangu zajęło wiele godzin zabawy zarówno z wersją Everybody's Golf na PSP, jak i właśnie World Tour. Prostej, przyjemnej i niewiarygodnie wciągającej. Miodnej, przystępnej i dosłownie dla każdego. Nieco przesłodzonej, ale to przecież golf kreskówkowy i casualowy na dokładkę. Choć nie prostacki.

Oprawę i ultraciepłą kolorystykę widzicie na screenach – w ruchu gra wygląda bardzo podobnie, czyli ładnie i sympatycznie, ale nie jest to tytuł, który zmusiłby do wysiłku wszystkie rdzenie PS3. Grafika ma spełniać jedno podstawowe zadanie – pokazywać wszystko tak, żeby oko, a nawet gęba się cieszyła. I robi to bardzo dobrze. Podobnie jest z dźwiękiem, choć osobom uczulonym na piskliwe odgłosy może zebrać się w paru momentach na wymioty.

Na czym polega golf chyba wyjaśniać nie trzeba. „Golf dla wszystkich" polega dokładnie na tym samym – trzeba tę małą piłeczkę doprowadzić do dołka w jak najmniejszej liczbie uderzeń. Konkretnie w trzech, czterech lub pięciu. Wtedy jesteśmy równo z tak zwanym Par, czyli ustaloną dla każdego dołka (i całego pola w sumie) liczbą uderzeń. Sztuka polega oczywiście na zejściu poniżej Par – najczęściej udaje się zejść najwyżej jeden poniżej Par na dołku (tak zwane Birdie), ale czasami dwa (Eagle) lub trzy (Albatros). Na niektórych (Par 3) dołkach da się także zaliczyć tak zwane Hole in One, czyli wbić piłkę jednym uderzeniem. Pola (jest ich sześć, każde kolejne coraz trudniejsze) są oczywiście zaprojektowane tak, żeby nie było za łatwo – na nadpobudliwych czekają pułapki w postaci dołów z piaskiem (Bunker) i wody oraz gorszej nawierzchni. Przeszkadza też wiatr, ale sprawę ułatwiają superuderzenia, które stają się dostępne dla zawodników, jeżeli długo nimi gramy zwiększając ich lojalność. Więcej o mechanice znajdziecie w ramce – warto poznać wszystkie tajniki tej gry, wraz z nimi przychodzą sukcesy.

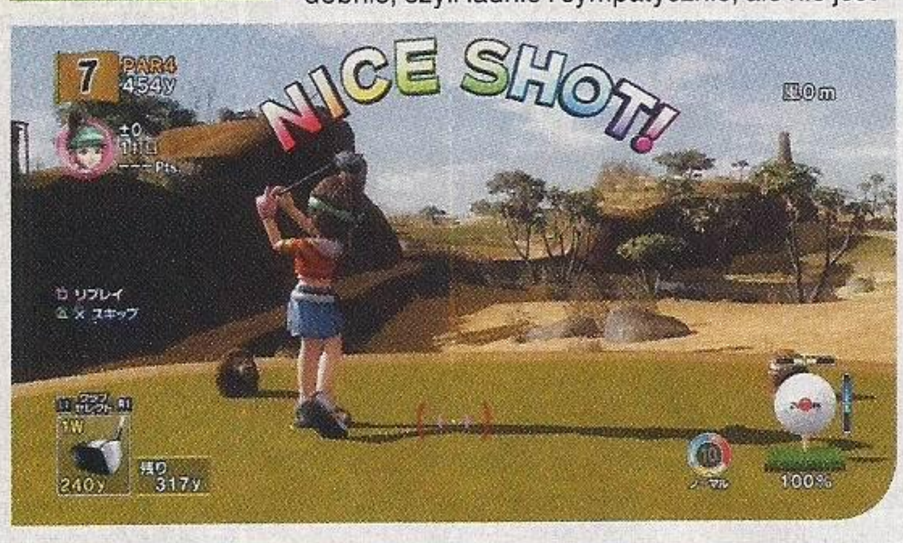
POLA GOLFOWE Rozmieszczone są w różnych częściach świata – to, jak łatwo się domyślić po obecności słoni, znajduje się w Afryce. I jest już całkiem trudne i pełne złośliwych pułapek.

ŁATWY STRZAŁ Nie wystarczy dobrać siłę uderzenia i dobrze trafić w piłkę – ważny jest też widoczny pod piłką po prawej procentowy wskaźnik rozrzutu siły – w tym wypadku znikomy, ale czasami sięga kilkudziesięciu procent. Warto brać na niego poprawkę na trudniejszych polach, bo łatwo trafić do wody...

→I NICE SHOT!

To najczęściej wykrzykiwana fraza w grze przez postać caddy'ego, czyli panienkę lub kolesia towarzyszącego graczowi na polu (nosi kije i biega za piłeczkami) po udanych strzałach. Sterowanie jest proste jak konstrukcja cepa – w zasadzie używa się jednego przycisku X – do rozpoczęcia wymachu kijem, do ustalenia siły i do określenia precyzji uderzenia. Trzy razy X po prostu. Typy sterowania są dwa – klasyczny z paskiem siły oraz nowy – moc uderzenia dobiera się obserwując kij (rozbłyska na żółto w połowie skali i na czerwono, gdy jest max), a precyzję zatrzymując zmniejszający się okrąg jak najbliżej środka piłeczki. Po chwili treningu można opanować je do perfekcji, choć złe warunki (wysoka trawa, piach itd.) bardzo sprawę utrudniają – np. malutki jest punkt, w którym trzeba zatrzymać okrąg, a na dokładkę bardzo szybko się on zmniejsza. Czasami zdarzy się więc posłać piłkę gdzieś w bardzo nieprzyjemne miejsce (np. do wody), ale ryzykować trzeba, żeby uzyskać jak najlepszy wynik. Warto też dokładnie oglądać pole – zdarzają się swego rodzaju „skróty" (na przykład znaczne nachylenie miejsca lądowania) umożliwiające posłanie piłki bardzo daleko lub na lepszą pozycję do atakowania greena (czyli miejsca gdzie jest dołek).

Dawno nie spędziłem tyle czasu przy grze tak dobrze się bawiąc – formuła Everybody's Golf trafia do mnie perfekcyjnie – czy chcę pyknąć sobie jedno pole w kilkanaście minut, czy spędzić na wbijaniu piłki do dołka całą noc. Oczywiście nie każdemu musi ta gra przypaść do gustu, więc radzę sprawdzić przed zakupem, ale jak dla mnie jest nie do pobicia i świetnie sprawdza się samotnie, w towarzystwie znajomych oraz w sieci, gdzie liczbą jej jest 40 i 4 graczy online! ■■



KOLOROWO I RADOŚNIE Postacie stały się nieco mniej wykręcone, niż w EG na PSP – do dziś z uśmiechem wspominam szalonego japońskiego dziadka, który po nieudanych strzałach wściekał się i biegał w kółko wymachując kijem.

OCENA 8.7/10

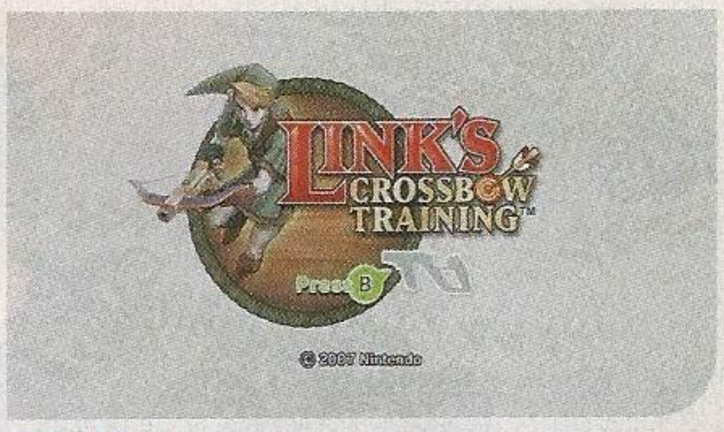
➕ PRZYSTĘPNOŚĆ I GŁĘBIA, SYMPATYCZNA OPRAWA
➖ NA SIŁĘ – BRAK EDYTORA PÓL GOLFOWYCH

ŚWIETNA I ODPRĘŻAJĄCA

Magia golfa

Podstawową „sztuczką" jest supermocne uderzenie przydające się przy dołkach z Par 5, gdy do pokonania jest duża odległość. Do tego dochodzą specjalne zagrania, z których jedno cofa piłkę o pewną (niewielką) odległość po jej wylądowaniu (a nawet – po trafieniu bezpośrednio we flagę ustawioną w dołku – sprawia, że piłka magicznie i bardzo efektowne trafia do dziury), a drugie pomaga „prześlizgnąć" się po wodzie. Można też piłce nadawać rotację boczną pozwalającą ominąć różne przeszkody – drzewa, budynki, skały itp. Na dokładkę poszczególni golfiarze i golfistki różnią się między sobą statystykami (siła uderzenia, rotacja, kontrola itd.), a także tym, że lubią lub nie jakieś warunki na polu (np. nie lubią deszczu, ale dobrze radzą sobie przy wybijaniu z bunkrów). Do tego dochodzą specjalne kije i piłeczki pozwalające zniwelować wady lub uwypuklić zalety. Jak widać czynników jest naprawdę dużo, zaś EG: World Tour jest grą o wielkiej grywalności i zaskakującej głębi mocno kontrastującej z pocieszną oprawą i szaloną ekipą wykręconych postaci. Masa zabawy dla każdego, kto zechce się wgryźć w temat!

LINK'S CROSSBOW TRAINING



BOSS TEŻ JEST A nawet dwóch. Walki z nimi są banalnie proste, bo mechanika rozgrywki jest identyczna jak w zwykłych misjach – trwają około minuty, należy zdobyć jak najwięcej punktów. Nikt nie ginie, boss nigdy nie pada. Brzmi jak świetna zabawa, nie?

txt: MIELU

Wii

- Wydawca: Nintendo
- Producent: Nintendo
- Liczba graczy: 1-4
- Premiera: już jest
- Dozwolone: od 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: Wii Zapper idealnie nadaje się dla graczy leworęcznych – im powinno być łatwiej przystosować się do dziwnego trzymania tego kawałka plastiku. Mnie jakoś się nie udało. A sama gra wzbudziła co najwyżej uśmiech politowania. To naprawdę jest mega prostacki celowniczek – nieporównanie więcej radości miałem grając osiem lat temu w House of the Dead 2 na Dreamcaście. Oczywiście może sprawić trochę radości najmłodszym graczom, ale starzy wyjadacze nie znajdą tu nic godnego uwagi. No chyba, że muszą sobie i kumplom udowodnić, że wszystko zaliczą na platynowe odznaczenia. Mi to nawet przez myśl nie przeszło. 5/10

DAROWANEMU SŁONIOWI NIE ZAGLĄDA SIĘ W TRĄBĘ

O jakości mini-gier wchodzących w skład zestawu Wii Play lepiej się nie wypowiadać. Przeciętny programista w jeden wieczór napisałby lepsze gierki we Flashu, a mimo to Ninty zarabia na tym pakiecie miliony. To zasługa wiilota dodawanego do zestawu. Wiadomo, że do konsoli dołączany jest tylko jeden kontroler, więc jeśli chcecie grać w więcej osób, to musicie kupić właśnie Wii Play. Jak się to ma do **Link's Crossbow Training**? To proste, nowa gra z długouchym bohaterem w roli głównej sprzedawana jest wyłącznie w pakiecie z Wii Zapperem.

→| LINK BEZ ZELDY

Możecie odetchnąć z ulgą, Crossbow Training jest bardziej dopieszczony od Wii Play. Co nie oznacza, że to dobra gra i powód, by zainwestować w Zappera. Największym problemem jest długość rozgrywki. Nie napinając się można ją ukończyć w ciągu godziny.

O co chodzi? O strzelanie do celu (tarcz, przeciwników, bossów). Jeśli liczyliście na kolejną Zeldę, to bardzo mi przykro, ale ta gra nią nie jest. Nie jest nawet Zeldą tpp, nad czym ubolewam, bo w kilku misjach Nintendo pokazało, że ma potencjał, żeby taki tytuł zrobić. Zadania podzielono na trzy rodzaje, a jednym z nich jest właśnie chodzenie w trybie tpp uzbrojonym w kuszę Linkiem. W ciągu minuty trzeba ustrzelić jak najwięcej przeciwników znanych z Twilight Princess. Akcja toczy się na małych arenach, wyciętych z fragmentów poziomów ostatniego wielkiego hitu na GameCube. Ninty skorzystało z silnika tej gry, więc fani poczują się jak w domu. Choć ciężko było mi się przyzwyczaić do sterowania (o tym za moment), strzelanka tpp z Linkiem w roli głównej bardzo przypadła mi do gustu i jak dla mnie Miyamoto mógłby zrobić własnego Residenta.

Dwa pozostałe rodzaje zadań to zwykły celowniczek oraz obrona. W przypadku tej drugiej widać Linka, ale programiści zrobili mu psikusa i niemal całkowicie uniemożliwili mu poruszanie się. Może się co najwyżej obracać. Zabawa polega na strzelaniu do pojawiających się znikąd (wyłażą spod ziemi/nadlatują z nieba/zbiegają z gór) przeciwników (wilki, ożywione szkielety, latające gadziny) zanim zdążą podejść i zadać cios. Na czym polega celowniczek chyba nie trzeba tłumaczyć. Na ekranie pojawiają się tarcze (albo balony) i należy do nich strzelać, starając się trafić jak najbliżej środka, by zgarnąć więcej punktów. Najważniejsze, by nie pudłować, bo każde kolejne trafienia powiększa mnożnik.

→| ZBĘDNA ZABAWKA

W sumie jest dziewięć misji, na każdą składają się po trzy zadania trwające mniej więcej minutę. Wystarczy łącznie zdobyć dwadzieścia tysięcy punktów (jedno trafienie jest warte około 50-100), żeby przejść dalej. Właśnie dlatego bez nabijania mnożnika się nie obejdzie.

Na początku miałem problemy z celowaniem. Przyzwyczajenia z salonów gier, by podnosić pistolet na wysokość twarzy, tylko przeszkadzały. Można oprzeć Zappera (więcej w ramce) na nodze, albo na stole, byle nim za bardzo nie machać. W ogóle pistolet (karabin?) nie jest za dobrze zaprojektowany. Zazwyczaj przytrzymuję lufę lewą ręką, a naciskam spust prawą. Problem w tym, że w Zapperze spust znajduje się z przodu przy lufie. Mało tego, tak wychwalane przeze mnie misje „chodzone" zmęczyły mnie, bo za poruszanie odpowiadał „prawy analog". Przyzwyczajony jestem do używania lewego kciuka do sterowania postacią, zupełnie jak miliony graczy na całym świecie (fanatycy N64 głosu nie mają). Teraz dodajcie do tego obracanie się poprzez machanie wiilotem i już wiecie, że Ninty kłamało. To wcale nie jest łatwe granie dla każdego.

Zapper nie jest tak niezbędnym gadżetem, jak drugi wiilot, więc jak dla mnie zestaw **Link's Crossbow Training** i pistolet to żadna atrakcja. W miarę niska cena, przyjemna gierka na godzinkę (chyba, że chcecie śrubować wyniki, tylko po co?), no i kawałek plastiku, bez którego i tak lepiej się gra w RE: Umbrella Chronicles. Zbędnu bajerek. Ja bym nie kupił. ■■

OCENA 6.2/10

+ MISJE TPP. DAWAJCIE RESIDENT EVIL: ZELDA EDITION!
– TYLKO GODZINKA? ZAPPER ZDECYDOWANIE NIE RZĄDZI

JAK ZA DARMO, TO NIE NARZEKAM... ZA BARDZO

KUSZA LINKA Spójrzcie na screeny. Widzicie kształt kuszy (qshy?) Linka? Tak spimpowanego Wii Zappera mógłbym kupić.

Wii Zapper!

Za wygięty kawałek plastiku dać ponad stówkę? Okej, niech tylko będzie w nim coś niezwykłego. Tym, co najbardziej przypadło mi do gustu, jest patent z chowaniem kabla. Na zgięciu znajduje się schowek – są tam dwie wypustki, wokół których zawija się kabel. Dokładnie trzy i pół raza. Później zasłania się go zaślepką. Trzeba jeszcze wpiąć wystającą końcówkę do wiilota i umieścić go w odpowiednim „gnieździe" (znacie gniazdo memory card z polskich wersji językowych gier?). Jak się okazuje, kabla wystaje idealnie tyle, ile potrzeba. Wiilot i grucha na pewno nie wylecą z pistoletu podczas grania – zaślepki trzymają je mocno na miejscu. Na szczęście nikt nie każe przypinać Zappera do nadgarstka. To byłby absurd. Coś jeszcze? Nie trzeba montować gruchy, ale chyba nie o to chodzi w tym całym pistolecie, no nie?

CONDEMNED 2 BLOODSHOT

FIRST PERSON ALCOHOLIC TRAMP BEATER

txt: BANAN

X360 | PS3

- Wydawca: SEGA
- Producent: Monolith
- Liczba graczy: 1 (8)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 18 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Naprawdę dorosła i dojrzała gra z obskurnym, brudnym i przesyfiastym klimatem degeneratów w ciemnych zaułkach. Wszyscy miłośnicy horrorów powinni się z tą pozycją zapoznać. Banan nie wspomniał o multi, ale to tylko ostukiwanie się w fpp – zabawne przez kilka minut i nic ponadto. To gra singlowa. 8/10

Różnice w japońskich i amerykańskich grach nigdy nie są bardziej widoczne, niż w przypadku Condemned 2. Tam, gdzie w azjatyckich produkcjach role głównych bohaterów pełnią wymuskani dwunastoletni zawodowi żołnierze emo, w kontynuacji premierowego hitu Monolithu mamy okazję wcielić się w zdegenerowanego, zarośniętego i klnącego niczym szewc opoja w zasyfionej bluzie. Który musi pociągać z butelki, żeby uspokoić drżące dłonie podczas celowania. I nie ma jednego palca.

→| LATKA LECĄ

Czas, jaki upłynął między obiema częściami Condemned, nie był dla Ethana Thomasa łaskawy. Stoczył się, zarósł i zachlał, jest bez pracy. Pojawia się jednak temat, nakazujący przełożonym odnalezienie swojego dawnego asa. Który właśnie zapija się w podłej spelunie, nawiedzany wizjami tajemniczego gościa wyglądającego jak on sam, tyle, że w masce budzącej skojarzenia z panem Piłą z popularnej serii thrilleromutilatorów (jak roboczo nazwiemy gatunek filmowy zapoczątkowany przez duet „Hostel" i wspomnianą „Piłę").

Kiedy rozpoczynamy przygodę, Ethan jest świeżo po telefonie, który wskazuje, że jego dawny znajomy – Vanhorn – jest w opałach. Ethan rozpoczyna, jak na szanującego się bohatera gry video z undergroundowym klimatem przystało – na schodach mordowni, z której właśnie wyleciał. Wyciągniętą przez jakiegoś bezdomnego rękę odrzuca, od razu zaznajamiając graczy z jednym z ciekawszych mechanizmów drugiego Condemned. Otóż w żadnym momencie oglądanej cały czas z perspektywy pierwszej osoby gry nie możemy puścić pada. W grze występuje bowiem zmyślny rodzaj QTE. W każdym z jedenastu rozdziałów pojawia się moment, w którym przez wciśnięcie w odpowiednim momencie przycisku, powodujemy reakcję wkurzonego na świat Ethana.

Może być to odpowiedź jakiemuś natarczywemu kolesiowi, komentarz do usłyszanego przez radio komunikatu czy po prostu bluzg wywołany ujrzaną sytuacją. Na każdą z tych wypowiedzi jest ograniczony czas, więc non stop uważamy na to, co się dzieje. Do tego jeden z dodatkowych celów gry zakłada odnajdywanie różnych odbiorników i odsłuchiwanie transmisji – a przez cały czas jej trwania kręcimy gałką, żeby jej nie stracić. Interaktywne słuchanie komunikatów? Nowa generacja w pełnej krasie, że tak powiem.

Condemned 2, jak z powyższego tekstu mogłoby się wydawać, nie jest jednak przygodówką z szalenie rozbudowanym systemem quick time eventów. Jeszcze kilka chwil po spotkaniu bezdomnego przeciskamy się przez wąską szczelinę obserwując, jak fpp zachowuje się w nietypowych dla gier tego gatunku sytuacjach i chwilę później jest pierwsze mordobicie.

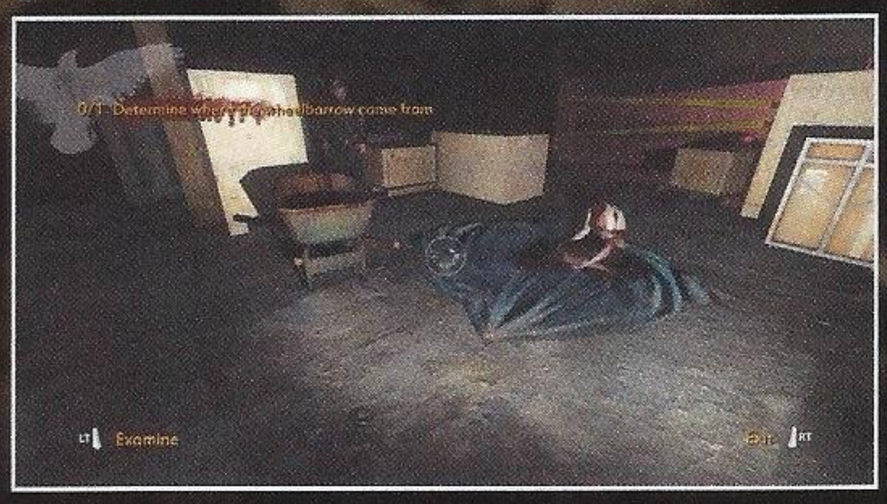
→| PIĄCHĄ I PAŁĄ

Walka została rozbudowana o masę nowych elementów i nadaje perypetiom Ethana prawdziwego wyrazu. Początkowo wydaje się, że naprzemienne ładowanie strzałów lewą lub prawą pięścią i blok, który w odpowiednim momencie (tuż przed dojściem ciosu przeciwnika) zmienia się w sparowanie ataku i odepchnięcie go do tyłu, to wszystko, co oferuje. Na szczęście natychmiast gra ujawnia swe wyłożone jak na tacy combosy, polegające na serii nieprzerwanych ataków, kończących się na przykład

ŚLEDZTWO Pierwszym etapem śledztwa jest rozmowa z Rose, którą osoby grające w jedynkę rozpoznają bez trudu. Po rozmowie przybliżającej fakty pozostaje wybór właściwego gadżetu, a następnie wgryzienie się w materiał dowodowy.

HEADSHOT Poniżej – jak uczą wszystkie gry komputerowe, strzał z dowolnej broni w łeb powoduje owego łba urwanie. Nie inaczej jest w Condemned 2. Dobrze ulokowany nabój całkowicie rozwala nawet najtwardszych przeciwników. No dobra – najtwardszych nie, ale zdaje się spoilery w tekście nie będącym „Dogrywką" w dalszym ciągu nie są mile widziane.

ANALIZA I SYNTEZA Tutaj sprawa jest prosta – wystarczy sfotografować obiekt, który jest potrzebny Rose do analizy. Nie wszystkie śledztwa są jednak równie łatwe; praca detektywa potrafi zaskoczyć.



COMBINUJ Po naładowaniu paska odpalony combos powoduje, że ekran robi się czarno-biały. A to zwiastuje, że koleś po drugiej stronie pięści zbierze bardziej niż Lowtax od Bolla.

hakiem. Potem dochodzą jeszcze wolniejsze, ale wybijające napastników z rytmu sierpy i kopniaki. Pomyślnie kończąc jeden z rozdziałów otrzymujemy też specjalne buty pozwalające na combosy kopane – mało przydatne, bo trudne do wykonania, ale ważne, że możliwość jest. Zresztą tu małe zastrzeżenie – o ile combosów wylistowanych w grze jest całkiem sporo, to jednak przeciętny gracz nie będzie z nich korzystał, a to z powodu, że seria nieprzerwanych ataków w odpowiedniej kolejności wymaga strategicznego zarządzania parowaniem, a w chaosie młócki nie zawsze jest to łatwe.

Wokół walki na pięści kryją się jeszcze dwa fajne nowe motywy. Po pierwsze – ostrzejsze lania, które odpalane są po napełnieniu specjalnych pasków i szybkim dwukrotnym wciśnięciu jednego z ataków. Ekran przybiera wtedy monochromatyczne barwy, przeciwnik trafia pod c[illegible]zał potężnych bomb z lewej i prawej, a kończy się to w wypadku pierwszego stopnia – mocnym atakiem na głowę. Dwa naładowane paski to złamanie ręki i nogi, a trzy – skręcenie karku. Co przy bardziej wytrzymałych przeciwnikach jest nie do pogardzenia. A nie zacząłem nawet mówić o akcjach środowiskowych, gdzie można posłużyć się elementami otoczenia – muszlą klozetową (bardzo nisko kłania się tu zresztą Manhunt 2), szklaną gablotą, prasą czy balustradą. O, właśnie skończyłem. Do tego wszystkiego dochodzą jeszcze najróżniejsze narzędzia, ale modelu walki już nie zmieniają – modyfikują tylko siłę ciosów, ich zasięg i szybkość.

Całe to lanie po mordzie ma posłużyć do przebrnięcia przez jedenaście różnorodnych miejsc prowadzących przez mocno klimatyczną fabrykę lalek, płynącą barkę, szkołę i kilka jeszcze innych. Pod przeróżne znajdywane kolanka, gazrurki, kije bejsbolowe, topory, miecze, kręgle, blaty, deski od kibla i inne przedmioty użytku codziennego nawijają się goście najróżniejszej maści. Dopakowani, prostokątni i wydziarani murzyni z pięściami owiniętymi łańcuchami, wychudzeni, przećpani degeneraci atakujący strzykawkami czy uzbrojeni w broń palną gliniarze z oddziałów specjalnych – wszyscy czekają na przylutowanie trzymanym w ręku sprzętem, względnie porażenie paralizatorem, czy postrzelenie ze znajdywanych tu i ówdzie spluw. Zarówno odwiedzane miejsca, jak i spotykani w nich ludzie są różnorodni i dobrze budują klimat. Podkreślany jeszcze mocną, industrialną muzyką przeplataną niepokojącymi dźwiękami, chichotami psycholi i odgłosami pracującej maszynerii.

GRA POTRAFI PRZERAZIĆ, MA BARDZO KRWISTĄ I KONKRETNĄ WALKĘ ORAZ NAWET ORYGINALNĄ, CHOĆ POGMATWANĄ FABUŁĘ

→| ŚLEDZENIE ŚLEDZTWA

Rewelacyjnie wypadają zadania śledcze – tym razem na wyraźne żądanie graczy po pierwszej części oddane w całości pod kontrolę grającego. Analiza dowodów zbrodni, miejsca przestępstwa, wyciągane w rozmowach z siedzącą w laboratorium Rosą wnioski i podejmowanie właściwych decyzji odnośnie przeglądanego materiału – bardzo mi się to podobało. W dodatku zadania były różnorodne i o ile część była banalnie prosta, to już kilka późniejszych dało mi trochę do myślenia. Ponadto cały detektywistyczny sprzęt – no dobra, może poza aparatem – da się wykorzystywać do zadań innych, niż tylko te w narzuconych przez grę momentach śledztwa (każdorazowo aktywujemy je w stosownych miejscach oznaczonych symbolem ptaszka). Na GPSie zaznaczane są szafki z amunicją, spektometr pomaga w odnalezieniu rozsianych po wszystkich poziomach emiterów i tak dalej.

→| DETEKTYW INWEKTYW

Uwielbiam fppy, które wychodzą poza standard „ręka z pistoletem na środku ekranu". Jestem też wielkim fanem mocnych klimatów. I dlatego Condemned 2 powstał właśnie dla mnie. Gra potrafi przerazić, ma bardzo krwistą i konkretną walkę oraz całkiem oryginalną, choć pogmatwaną fabułę i prowadzi ją w emocjonujący sposób. Nie jest nudna – praktycznie na każdym poziomie jest do robienia coś nowego, a scena pościgu w górskiej posiadłości – a raczej wszystko, co do niej prowadziło – przeraziła mnie potwornie. Do tego poczucie zespolenia z Ethanem, dzięki konsekwentnemu pokazywania wszystkich wydarzeń w trakcie misji z widoku fpp – czy jest to przyduszanie jakiegoś gościa, przeczołgiwanie się pod przeszkodą czy widok własnych rąk i nóg po upadku – jest kompletne. Jedyne większe zastrzeżenia można mieć do niezbyt porywających i nielicznych walk z bossami; nie wyglądającej na znacznie zmienioną w stosunku do poprzedniczki i zbyt ciemnej grafiki oraz niespecjalnie rewelacyjnych strzelanin – niektóre sekcje gry zmieniają ją w shootera fpp i nie wychodzi je to na dobre. W dziedzinie mrocznych mordobitych opowieści detektywistycznych z fachowym bohaterem pozostaje jednak bezkonkurencyjna. ■■

OCENA **8.8/10**

+ KLIMAT, WALKI, KAPITALNA DETEKTYWISTYCZNA OTOCZKA
– MIEJSCAMI ZA CIEMNA, GRAFICZNIE STOI W MIEJSCU

GRYWALNA GROZA W NAJCZYSTSZEJ POSTACI

KABURA NA KAMIZELKĘ

Po każdej misji Ethan jest oceniany w oparciu o wykonywanie zadań dodatkowych, odnalezienie i zniszczenie emiterów fal dźwiękowych, znalezione radioodbiorniki oraz wykorzystanie wszystkich odzywek. Sprawa jest o tyle łatwa, że w menu jest podgląd ile jeszcze emiterów, radioodbiorników i odzywek zostało, ale trafienie na wszystkie nie jest takie łatwe. Dodatkowym ocenianym parametrem jest powodzenie w śledztwie – punktowane za trafne decyzje. Po zsumowaniu każdego z czynników gra wynagradza nas odznakami – brązową, srebrną lub złotą, w zamian za którą są nagrody. Np. kamizelka kuloodporna, czy kabura pozwalająca nosić jedną broń poza trzymanym w ręku orężem. Dobry system, rozwijający bohatera i nieustannie modyfikujący rozgrywkę aż po nagrodę z poziomu jedenastego, pozwalającą na przejście gry w trybie fps (trochę więcej przeciwników, ale Ethan zawsze zaczyna ze spluwą).

BRAVE STORY NEW TRAVELLER

„TYLKO GRY VIDEO CI W GŁOWIE!"

txt: qsh

PSP

- Wydawca: Sony
- Producent: Game Rep.
- Liczba graczy: 1
- Premiera: import
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MIELU: Japonia to fajny kraj. Nie dość, że na automatach można od jakiegoś czasu sprawdzić Tekkena szóstego, to jeszcze można zagrać w takie perełki jak Brave Story półtora roku przed Europejczykami. Na szczęście nawet dziś gra wygląda ślicznie. Szukacie porządnego erpega na PSP? To właśnie go znaleźliście, chociaż nie poczułem w magii towarzyszącej graniu w Final Fantasy Tactics. Od Wojny Lwów nie mogłem się odkleić, tutaj losowe walki bardziej mnie męczyły, częściej miałem ochotę wyłączyć konsolę. Umówmy się jednak, nie każdy erpeg musi być tak wybitny jak FFT, ale Brave jest bardzo dobre. 8/10

No dajcie spokój. Jeśli wybranka głównego bohatera już w trzecim kadrze zwraca się do niego w te słowa, nie ma bata, żeby gra była słaba. A jeśli dodam do tego, że pies, z którym obiecał on wyjść na spacer wabi się Kratos, to czy nie dostrzegacie w tym po prostu fachowego poczucia humoru i nutki autoironii? Już po kilku chwilach z najnowszą produkcją Game Republic zakochałem się w niej po uszy. Klasyczna przygoda w świecie bajecznych istot czeka na każdego, kto zechce dać jej szansę. A ja niniejszym tekstem będę ją tylko i wyłącznie zachwalał, gdyż zalet nie ma końca, a wady jakoś nie ujawniły się ani razu podczas niemal trzydziestogodzinnej zabawy z tym RPG.

→I SPEŁNIĆ MARZENIE

Gdy piękne, słoneczne popołudnie trwa w najlepsze, zakochana parka siedzi na ławce w parku. Ich imiona to Zbyszek i Henia albo Ulek i Jolka. No, u mnie było qsh i Lena. U Was może być jak chcecie, ale pozostałe postacie mają już narzucone imiona. W każdym razie chłopak siedzi i gra. Mistrz. Panna prosi, by zajął się kundelkiem. Ten zainteresowany żabą oddala się, dziewczę biegnie za nim. Gracz nic sobie z tego nie robi. Po chwili jednak przybiega psiak i zaciąga go w miejsce, gdzie dziewczyna upadła na chodnik. Słychać karetkę. Akcja przenosi się do szpitala; lekarze są bezsilni, nie wiedzą co się stało. Chłopak wybiega na dach budynku, pada na kolana, nie rozumie co się dzieje. Wtem tajemniczy głos rozbrzmiewa w jego głowie, tuż przed nim rysuje się brama do Vision – świata, po którego przebyciu można poprosić o spełnienie jednego marzenia. Bohater bez wahania przekracza wrota. Zaczyna się. Okazuje się, że oto jest Podróżnikiem, a jego zadaniem jest zebranie kompletu kryształów, które umieszczone na rękojeści miecza pozwalą otworzyć wrota. Tuż za nimi czuwa Bogini Przeznaczenia. To właśnie ona może uratować życie Heni, Jolki, czy Elwiry.

ZASŁUŻONY ODPOCZYNEK **W każdym mieście znajduje się karczma, w której można się zdrzemnąć.**

PAKOWANIE **Takiej ekipy szybko się nie dorobicie. To długie godziny walk z losowymi przeciwnikami sprawiają, że ilość punktów zdrowia i brawury rośnie. Jak widać, magik jest raczej wątły, ale humanoidalny jaszczur Sogreth to kawał dziada. I ten jego topór. Tnie, sieka, miażdży nim każdego wroga.**

→I DO DZIEŁA!

Kamera umiejscowiona jest wysoko nad głową chłopca. Tereny do zwiedzania składają się raczej z korytarzy, niż otwartych przestrzeni, ale tych ostatnich również nie brakuje. Już po kilkunastu minutach zabawy do drużyny dołącza pierwsza postać, pół kotka, pół człowiek. Śliczna buzia, zgrabna figura, prokurator czuwający nad przyzwoitością. Yuno – bo tak jej na imię – jest duszą towarzystwa i sypie świetnymi hasłami. Taka nieco głupiutka, pewna siebie blondynka, której nie sposób nie polubić. Pozostali członkowie drużyny to między innymi jaszczurowaty jegomość z wielkim toporem oraz karzeł w czapce i szacie czarodzieja szastający na lewo i prawo magią. Jest łowczyni z dwoma mieczami, szlachetny wojownik. Każda z tych postaci jest wiarygodna i ciekawa, jak również – co najważniejsze – pokazana z bliska poprzez osobny rozdział opowieści.

Poza tak barwną ekipą, w historii pojawiają się smoki, ciemne siły, rywale, zdrady, szczera przyjaźń, a nawet miłość i nienawiść. Wbrew pozorom i rysom twarzy bohaterów, poruszane kwestie bywają śmiertelnie poważne, ale tak czy siak głównie cieszą, wciągają i absorbują uwagę. Nie obyło się bez naprawdę humorystycznych akcentów. Scenki są wprawdzie nieme, ale animowane przerywniki oparte na silniku gry już nie. Głosy dobrano doskonale, strona techniczna to pokaz możliwości PSP. Eleganckie efekty, niezauważalne dogrywanie się danych, piękna muzyka, a nawet okrzyki walczących znalazły swoje przytulne miejsce na płytce UMD.

→I SYSTEM, JAKI JEST...

...sprawdzi każdy, kto zechce zaopatrzyć się w **Brave Story: New Traveler**. Jak by to opisać? To dokładnie kochane Final Fantasy VII, tyle że bez napełniającego się paska. Ekwipunek zmienia się z czasem. Również wraz ze zdobywanym doświadczeniem postacie uczą się coraz to bardziej zaawansowanych technik. Najbardziej rozwalił mnie jeden motyw – wyobraźcie sobie, że im dłużej dana ekipa walczy razem, tym lepszymi stają się partnerami. Powiedzmy, że wspomniana łuczniczka Yuno i bohater (np. Zbyszko) spędzili w boju określony czas. Okazuje się, że tylko razem mogą wykonać spektakularny atak – ona puszcza do potworów oczko, a on z całej siły uderza mieczem. Najbardziej skomplikowane techniki czekają na tych, którzy zechcą zgłębić turowy system Brave Story. Kolejność ataku określa jedna wartość – zwinność. Można ją podnosić czarami, tak samo, jak za ich pomocą ściągać lub zakładać kilka statusów.

Mam świadomość, że raptem liznąłem temat, bo gra jest nieźle rozbudowana, ale powiadam Wam – musicie ją sprawdzić. Jest wprost doskonała, spójna i zapewnia masę frajdy. ■■

MAPA ŚWIATA **Jest prosta, funkcjonalna, przejrzysta. Przywodzi na myśl tę z Final Fantasy. Ogólnie gdybym miał powiedzieć, do czego Brave Story jest najbliżej, uderzałbym w serię od Square. Niby bez materii, a jednak taki bliski kuzyn FFVII.**

OCENA 8.5/10

+ SYSTEM WALKI, FABUŁA, KLIMAT, POSTACIE, OPRAWA
– LOSOWE WALKI BYWAJĄ UPIERDLIWE

RZĄDZI W SWOJEJ KATEGORII

KFC Chicken

Jedną z dyscyplin, jaką można spotkać w świecie Vision, jest walka kurczaków. Kolorowe ptaszyska znajduje się w trakcie wędrówki, a w pewnym momencie gracz jest wręcz zmuszony pokierować taką wesoło gdaczącą ekipą. Każdego kuraka można nazwać, każdy ma też nieco inne statystyki, zależna od koloru i ilości stoczonych walk. Właściwie poza dopingowaniem rola gracza sprowadza się do odpowiedniego doboru stada. W każdej mieścinie jest jeden mistrz, którego pokonanie gwarantuje nowe ptaki do drużyny. Skojarzyło mi się z kartami z FFVIII. Pamiętacie? Formuła zdecydowanie inna, ale za to zabawy niemal tak samo dużo.

KOSA NA KAMIEŃ
W ferworze walki czasami trafić można na jakiegoś twardziela, a skrzyżowanie z nim ostrza owocuje krótką sekwencją siłowania. Trzeba szybko wciskać przycisk ataku. Jakże to oryginalne! Przełom, co nie?

DYNASTY WARRIORS 6

SZALONA SIECZKA W KLIMATACH TRZECH KRÓLESTW

txt: qsh

X360 | PS3

- Wydawca: Koei
- Producent: Koei
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 12 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIOD
DESIGN

MARCELLUS: Od kilku lat o kolejnych częściach piszemy niemal dokładnie to samo – „to samo". Pierwszy spory zawód nadszedł, gdy po pierwszej części Dynasty Warriors na Xboxa, spodziewaliśmy się wykorzystania choćby części możliwości tamtej maszyny. Potężniejszej przecież niż PS2. Teraz czas na kolejny – w grubo ponad dwa lata po nadejściu konsoli nowej generacji dostajemy grę tkwiącą technologicznie w końcówce dwudziestego wieku i wykorzystującą ułamek mocy czy to X360, czy PS3. A jak się gra? Cóż – tak samo jak zawsze się grało. Siekanie, masakrowanie, cięcie na plasterki wrogów pojawiających się znikąd. Jak ktoś lubi dużo wciskać jeden przycisk i chce się poczuć się, jak bohater chińskich filmów historycznych – może zagrać. Ja sobie odpuściłem. 5/10

Skoro to numer kwietniowy, nastroje takie wiosenne i humorki dopisują, to wiedzcie, że pozwoliłem sobie zacząć ten tekst frywolnym żartem. Szósta część tej lubianej, popularnej, niemalże kultowej serii spowodowała u mnie salwę śmiechu, następnie zdziwienie, a później już tylko poczucie straty. Każdą chwilę spędzoną z **Dynasty Warriors 6**, jeśli nie jest się fanem starożytnych Chin, należy uznać za zmarnowaną. To stetryczały koszmar, który nie ma prawa przyśnić się w 2008 roku. A już na pewno nie na tak potężnych maszynach, jak X360 i PS3. Słowo daję, takiego pasztetu żadna z tych konsol chyba jeszcze nie widziała.

→I LEKCJA HISTORII

Jak wspomniałem, wyłącznie ludzie zainteresowani okresem Trzech Królestw, wspaniałych generałów, ogromnych armii, zdrad i spisków towarzyszących przemianom kulturowym, społecznym i terytorialnym w Chinach mogą zachłysnąć się wielością informacji, jakie tutaj zawarto. Opasła encyklopedia dostępna z głównego menu robi wrażenie; zawiera morze tekstu, odnośniki do innych haseł, kilka obrazków, mapy, wykresy, indeks osób, miejsc, bitew, broni, umrę.

Drugą „nowością" jest Obóz, w którym można na spokojnie zbadać wszystkie znaleziska, odblokowane postacie, bronie i konie bojowe. Jak pragnę zdrowia, konie bojowe, które wyglądają jak pierwsza lepsza szkapa, różnią się jedynie maścią. W sumie to właśnie Encyklopedia i Obóz są miejscami, gdzie nie chciało mi się śmiać, a jedynie kiwałem z niedowierzaniem głową. Szacunek dla tych, którzy ogarniają ten temat. Mnie od czytania briefingów oczy bolały. Nazwiska różniące się jedną literą, czy rody Xu, Wu, Ju i Chu. Ech, zaplecze jest porządne, nie ma chu.

→I HEAVENLY SWORD

Tryb misji – nazwany dla zmyłki Misou Mode – oferuje na początku wybór kilku postaci władających rozmaitym orężem. Pomyślałem sobie – wezmę

tę smakowitą czekoladkę, taka ładna buzia, miły głos i ostry miecz. Jeszcze nie zacząłem grać, a pojawia się plansza informacyjna: „…poślubił córkę wodza…" Tyle mi wystarczyło, wyłączyłem konsolę na kilka kwadransów. Ciarki mam do teraz na plecach, dajcie spokój.

No i się zaczęło. Jak tylko zmieniłem postać (każda ma inną ścieżkę fabularną, inne scenki) i pozwoliłem grze załadować się do końca, trafiłem do ostatniego przed walką menu. Trójwymiarowa mapa określa przeciwników, główne miejsca i punkty do zdobycia. Dobra jest, idę.

Matulo, jak to wygląda. Bawiłem się… obcowałem z wersją na X360, czyli obecnej generacji, rok 2008, przypominam. Postać animowana jest jak przed laty. Prezentuje się jak przed laty. Zachowuje się jak przed laty. Zresztą nie tylko ona. Gdy przebiegłem kilka kroków naprzód i przesunąłem w ten sposób kilkunastu żołnierzy własnej armii, uświadomiłem sobie, że nie będzie ani łatwo, ani szybko, ani przyjemnie. Ci goście autentycznie PRZESUNĘLI się po ziemi jak pionki. Wszyscy identycznie wyglądają (biednie), znikają, przenikają, biegają bez ładu i składu, nie wiedzą, co ze sobą zrobić. Pomyślałem: no tak, to tylko statyści. To ja jestem armia i poradzę sobie z pragnącym rozlewu krwi wrogiem. I pobiegłem naprzód przez przebrzydłą planszę. Wtem – kilka metrów przed moją postacią (taki pirat z opaską na oczu i wyciorem bojowym) coś zaszemrało. Ruszyłem gałką w lewo, później w prawo. Tara! Są! Przysiągłbym, że przed ułamkiem sekundy ich nie było. Stoją jak wazony. Wbiegam w nich i przesuwam, jak swoich. Tnę, zabijam dziesiątkę jednym ciosem, seria kilku razów posyła do piachu parę dyszek. Są tak szybko i sprawnie grzebani, że tego nie zauważam.

→I CIAŁA ZNIKAJĄ

Przyznaję, że czasami bywam niesforny. Ale taka kara od naczelnego jeszcze nigdy mnie nie spotkała. Debilnie proste sterowanie (atak, atak inny, atak specjalny, skok, blok, turlanie) i idiotyczne wciskanie X, żeby zrobić combo, nabić pasek specjala, wbiec w stado kretynów, odpalić specjala. Później załatwić bossa, rozwalić balisty, obejrzeć sztywną scenkę, wysłuchać wzniosłych okrzyków... Mówię Wam, nie chcę mieć z tą serią nic wspólnego. Ale szukający dobrej skarbnicy wiedzy o historii Chin (po angielsku) mogą pomyśleć. Byle nie włączali walki. Jest przedpotopowa, jak cała ta gra. Nie ma dla niej miejsca w dzisiejszym świecie. ■■

ŻONA DRABA **Drabina jest kolejnym elementem, który tylko wkurza. Postać wspina się po niej sztucznie, nienaturalnie. Mimo ciekawych i na pozór zróżnicowanych lokacji, gra jest naprawdę fatalna.**

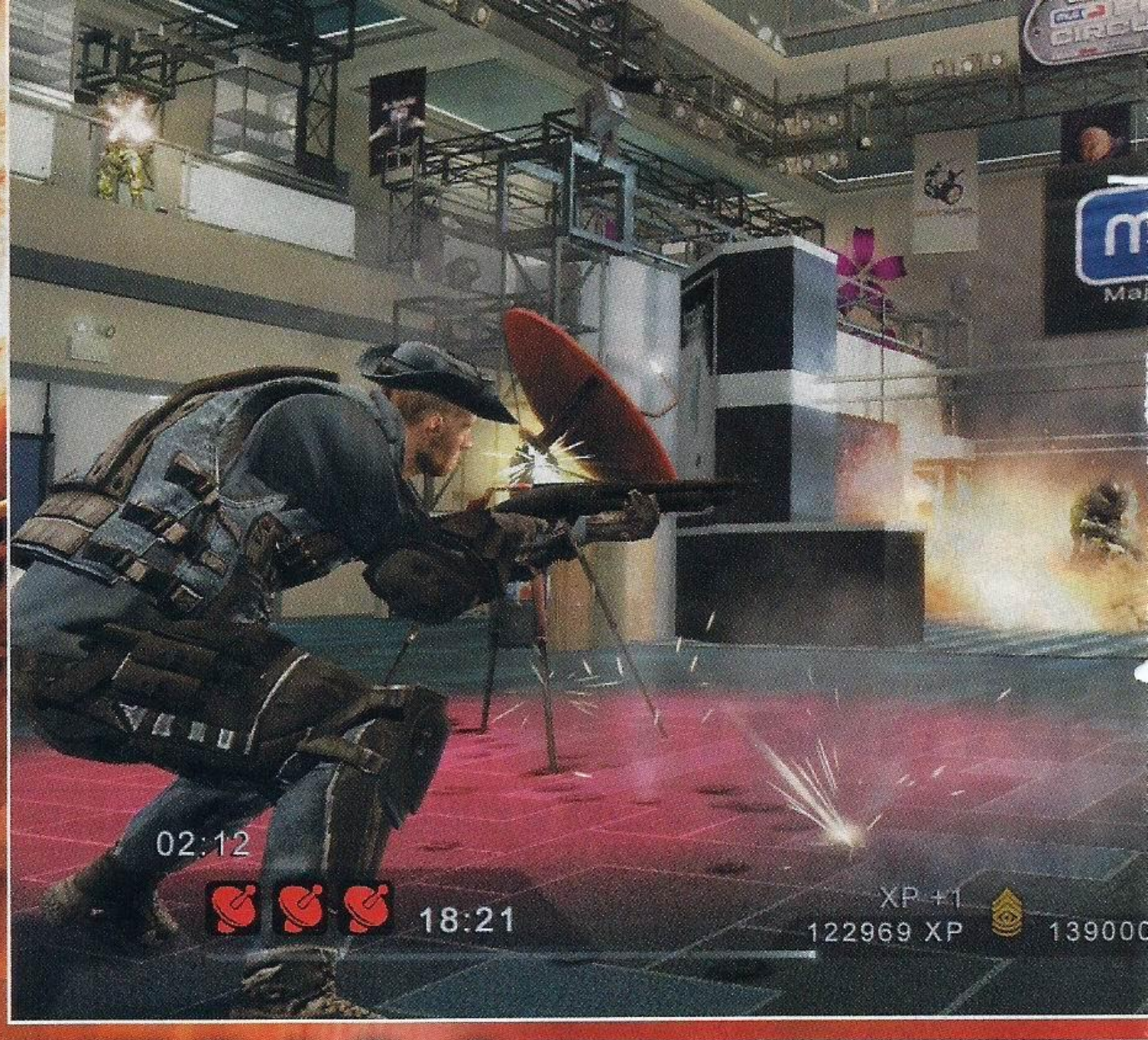
OCENA 4.0/10

+ BOGATE TŁO HISTORYCZNE, CZAR STARYCH CZASÓW?
- KWESTIE TECHNICZNE. WSZYSTKIE. ZERO PRZYJEMNOŚCI.

WWW.DYNASTYWARRIORS.ZAL.PL

Turbokoń

Oczywiście na polu walki nie brakuje rozbłysków, efektów specjalnych na poziomie PlayStation 2. Ale to nie o tym ramka ma traktować. Dopalacze pomagają w walce, wzmacniają ciosy, leczą, przyspieszają ruchy. Mają też różne kształty. Rozwaliły mnie jaja regenerujące zdrowie. Jaja. Ale i tak najśmieszniej wypada jazda na koniu. Wystarczy podejść do wierzchowca i wcisnąć skok, postać go osiodła i jedzie. Jak tylko pomyślę sobie o tym, jak wypada jazda konna w Shadow of the Colossus na PS2… Tutaj wypada, ale ją przemilczeć. Jak zdecydowanie za dużą część tej produkcji. Takie rzeczy nie powinny się zdarzać.



TOM CLANCY'S RAINBOW SIX VEGAS 2

txt: MIELU

X360 | PS3

- Wydawca: Ubisoft
- Producent: Ubi Montreal
- Liczba graczy: 1-4 (16)
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

GULASH: Singla nie sprawdzałem, ale przygraliśmy z Mielem na zsieciowanych konsolach w Terrorist Hunt i muszę powiedzieć, że w wariancie „dwóch na trzydziestu" strzelało się świetnie. Potrzeba wielu prób, żeby w dziesięć minut oczyścić z terrorystów na przykład halę wystawową w Vegas. Zmieniajcie magazynki najczęściej, jak się da, bo madafakerzy naprawdę nie żartują. Dobra gra, najlepszy fps w tym miesiącu.

WIOSNA W VEGAS ZACZĘŁA SIĘ CHŁODNO

Przed premierą Xboxa 360 i PS3 sporo mówiono o tym, że tylko nieliczne firmy będą w stanie robić duże, długie i dopracowane gry, bo do ich produkcji potrzeba więcej ludzi, czasu i floty niż kiedykolwiek wcześniej. Nikt nie wspominał, że przy okazji pojawi się mnóstwo ściemnionych kontynuacji – wydawanych co rok, klepanych na jednym silniku i przez to bardzo do siebie podobnych. Jedną z nich jest Vegas 2. Nie różni się zbytnio od pierwszej części i byłoby fair ze strony Ubisoftu, gdyby zechcieli sprzedawać ten tytuł po niższej cenie. Nie tym razem.

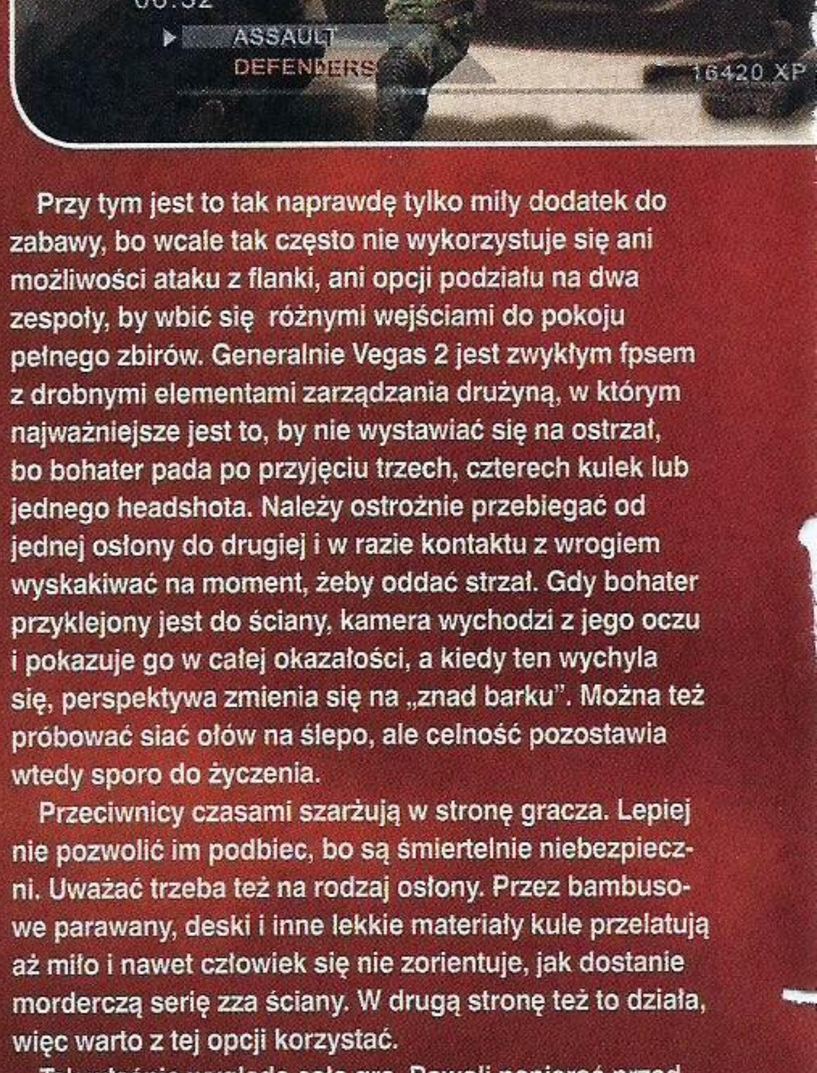
→| SŁUCHAJ MNIE

O ile w przypadku Gears of War 2 możemy spodziewać się sporych zmian (niszczące się otoczenie, walki z licznymi zastępami Locustów), tak w Vegas 2 jest właściwie to samo, co w „jedynce". Niby nie trzeba zmieniać czegoś, co jest dobre, ale czy takie tłumaczenie wystarcza Wam, by zgodzić się na wyłożenie dwóch stówek na grę wyglądającą jak pakiet dodatkowych misji? Na dodatek krótki, bo można go ukończyć w ciągu jednego dnia – na normalnym poziomie trudności, który i tak sztucznie wyśrubowano, żeby gra nie pękła w pięć godzin. Nie przeczę, bawiłem się w tym czasie wybornie. Po prostu stwierdzam fakt.

Schemat rozgrywki nie uległ zmianie. To wciąż pseudo-taktyczny FPS z niezłym systemem krycia się za osłonami, dużą ilością akcji i zabawą w kierownika trzyosobowego oddziału komandosów. Pozostałymi dwoma opiekuje się konsola i radzi sobie całkiem nieźle. Miło, że żołnierze wykazują się celnością, ale szkoda, że jak zwykle potrafią głupio wystawić się na ostrzał, a sami za Chiny Ludowe nie podejmą decyzji o uleczeniu leżącego na wyciągnięcie ręki rannego partnera. Trzeba wydać im odpowiedni rozkaz, co może nie bolało mnie za bardzo w trakcie gry, ale na wyższych poziomach trudności może być upierdliwe. Ważne, że partnerzy szybko łapią, o co się ich prosi – stanąć przy drzwiach, a następnie wysadzić je i wpaść do pomieszczenia eliminując zagrożenie szybką serią; trzymać się pleców bohatera; zjechać na linie; udać się we wskazany punkt. Nie ma problemu, wszystko robią chętnie, więc przynajmniej o to nie trzeba się martwić. W połączeniu z bardzo prostym, klarownym systemem wydawania rozkazów stanowi to jedną z największych zalet gry.

→| RÓB, CO KAŻĘ

Tak, jak w pierwszej części, można wskazać partnerom (jednym przyciskiem), dokąd mają podejść, albo poprosić ich by trzymali się blisko, lub zatrzymali się i pilnowali swojej pozycji (dół na krzyżaku). Pozostałe kierunki na cyfrowym padzie służą do wydawania rozkazów zależnych od sytuacji. O tym, czego w danej chwili można wymagać, powiadomią ikonki znajdujące się w lewym dolnym rogu ekranu. Jeśli żołnierze stoją przy drzwiach, pojawi się opcja wejścia do pomieszczenia na spokojnie, albo na przykład wysadzenia ich i szybkiego ataku. W czasie walki można poprosić o rzucenie granatu we wskazanym kierunku, a podczas zjazdu na linie po ścianie budynku nakazać szybki wjazd do pomieszczenia przez szybę lub powstrzymanie się od akcji. Proste, a wygodne w użyciu i przede wszystkim skuteczne.

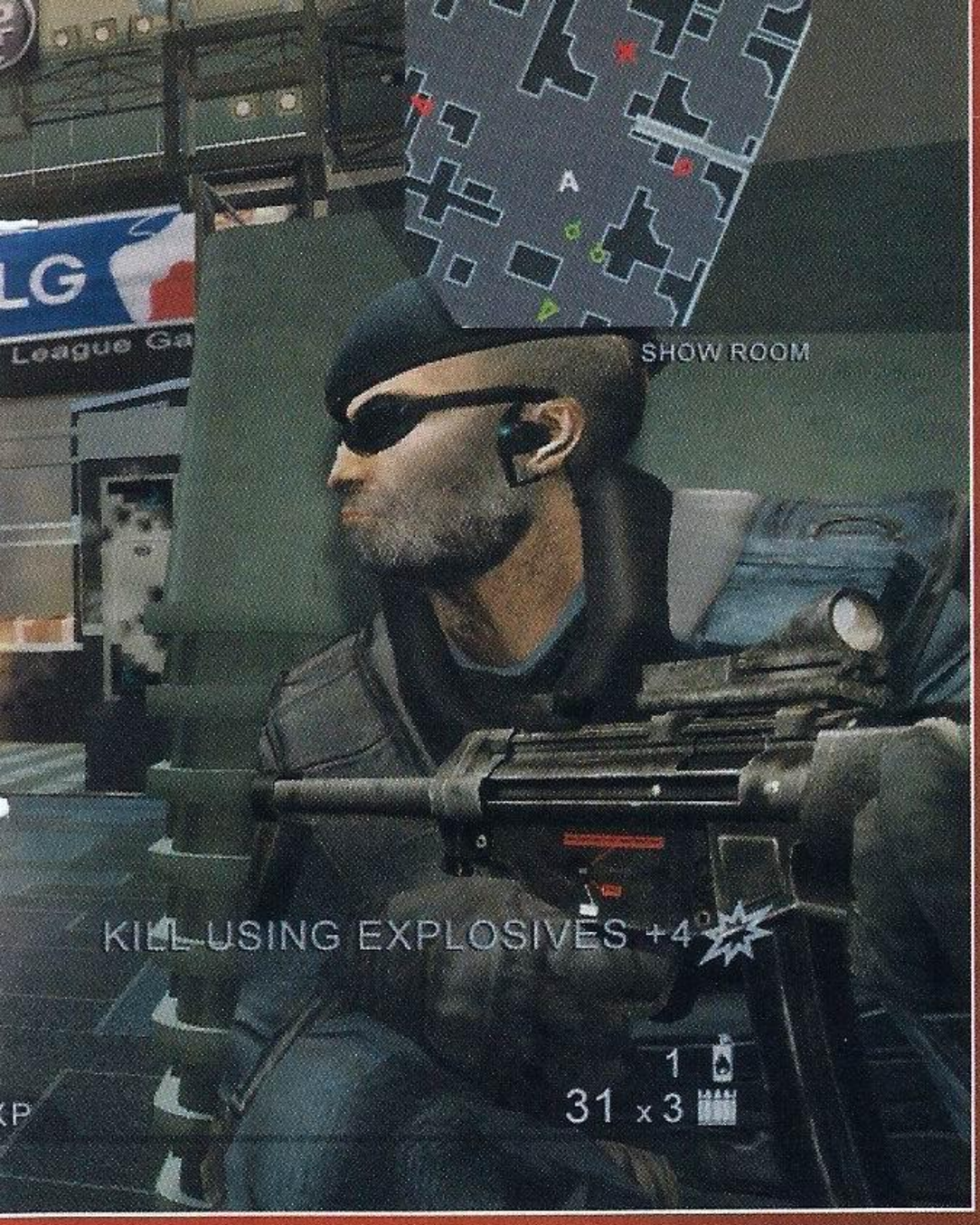


Przy tym jest to tak naprawdę tylko miły dodatek do zabawy, bo wcale tak często nie wykorzystuje się ani możliwości ataku z flanki, ani opcji podziału na dwa zespoły, by wbić się różnymi wejściami do pokoju pełnego zbirów. Generalnie Vegas 2 jest zwykłym fpsem z drobnymi elementami zarządzania drużyną, w którym najważniejsze jest to, by nie wystawiać się na ostrzał, bo bohater pada po przyjęciu trzech, czterech kulek lub jednego headshota. Należy ostrożnie przebiegać od jednej osłony do drugiej i w razie kontaktu z wrogiem wyskakiwać na moment, żeby oddać strzał. Gdy bohater przyklejony jest do ściany, kamera wychodzi z jego oczu i pokazuje go w całej okazałości, a kiedy ten wychyla się, perspektywa zmienia się na „znad barku". Można też próbować siać ołów na ślepo, ale celność pozostawia wtedy sporo do życzenia.

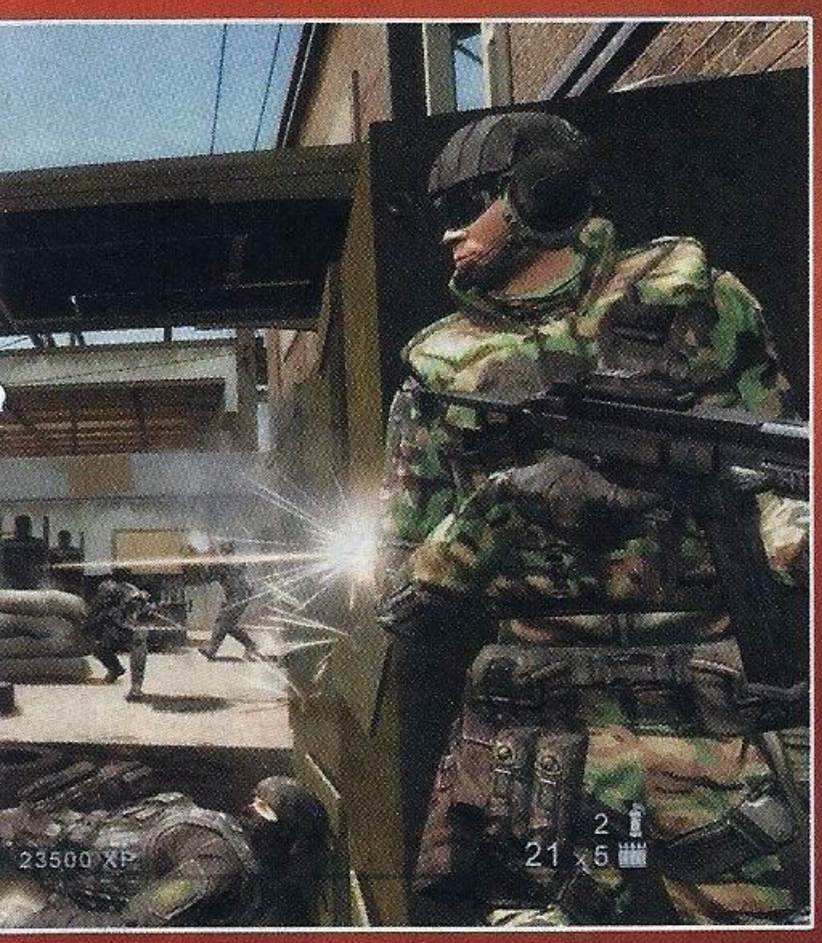
Przeciwnicy czasami szarżują w stronę gracza. Lepiej nie pozwolić im podbiec, bo są śmiertelnie niebezpieczni. Uważać trzeba też na rodzaj osłony. Przez bambusowe parawany, deski i inne lekkie materiały kule przelatują aż miło i nawet człowiek się nie zorientuje, jak dostanie morderczą serię zza ściany. W drugą stronę też to działa, więc warto z tej opcji korzystać.

Tak właśnie wygląda cała gra. Powoli napierać przed siebie od jednej osłony do drugiej, eliminować zagrożenie, przesuwać się dalej, wpaść do pokoju i unieszkodliwić terrorystów przygotowujących się do zabicia zakładników, iść dalej, po drodze likwidując wrogów,

BIEG I SKOK Wciąż nie można, kryjąc się za osłoną, przeskoczyć szybko za inną, jak w Gearsach. Pojawiła się za to opcja biegu.



TRZY KULE I PIACH
Odnawiająca się energia to czasem za mało. Rannych partnerów można uleczyć, ale nie spodziewajcie się, że odwdzięczą się tym samym. Po trupach po awans? „Tak się nie robi. Nie wiesz o tym?"



CO-OP WE DWÓCH A nie we czterech, jak w pierwszej części. Jeden gracz wydaje polecenia dwóm sterowanym przez konsole żołnierzom, a drugi nie ma nic do gadania. Lipa. Lepiej, żeby ten pierwszy nie zerwał połączenia.

i tak w kółko. Mogłoby się szybko znudzić, gdyby nie fakt, że gra jest krótka, a poziomy dobrze zaprojektowano i nieustannie trzeba uważać, żeby nagle nie dostać kuli w plecy od wroga, który pojawił się tam w magiczny sposób (na przykład zjechał z dachu na linie).

→| PUNKT ZA TWOJĄ GŁOWĘ

Jest jeszcze jeden powód, dla którego miałem problem, żeby odkleić się od Vegas 2. To system przyznawania punktów za ustrzelenie przeciwników. Wróg wysłany do piachu w czasie walki to tylko kilka punkcików, ale już zasadzenie mu headshota wiąże się z pokaźnym bonusem. Tak samo zresztą, jak trafienie z daleka (lub bardzo bliska), zabicie terrorysty kryjącego się za tarczą lub czającego się za osłoną. Wykonanie kilku określonych zabójstw podnosi poziom doświadczenia w jednej z trzech kategorii – Marksman (główki), CQB (z bliska, strzelając na ślepo) i Assault (zabicie gościa siejącego ze stacjonarnego kaema). W ten sposób odblokowuje się coraz mocniejsze bronie, nowe kamuflaże i lepsze pancerze. Pojawiła się nowa (dla trybu single player) opcja zbrojenia i ubierania bohatera, którą wykorzystałem do stworzenia postaci biegającej w śnieżnobiałym mundurze, bandanie zakrywającej twarz, okularach przeciwsłonecznych i fachowej czapce. Tym samym żołnierzem można grać zarówno w singlu jak i w multi, więc jest to jakiś sposób wyróżnienia się w czasie zabawy online. Punkty doświadczenia zdobyte w kampanii przenoszą się na multi (i w drugą stronę). Poczucie, że za kilka headshotów czeka nagroda mocno wkręca w zabawę i jest zwyczajnie strasznie fajne. W połączeniu z achievementami (przynajmniej na X360) daje to olbrzymią satysfakcję z gry. Aż się prosi, by grać długo i jak najefektowniej.

Punkty można nabijać, jeśli nie w klasycznym multi, to w dwóch dodatkowych trybach – Versus (wiadomo) i Terrorist Hunt. Ten drugi jest kolejnym jasnym punktem gry. Przygotowano dwanaście map, a zadanie polega na oczyszczeniu ich z terrorystów (na czas). Pokonać trzydziestu ziomków na mapie, która jest tak zaprojektowana, że zagrożenie może nadejść dosłownie z każdej strony, to nie lada sztuka. Na szczęście można grać online, na podzielonym ekranie lub poprzez system link z innymi graczami. Przechodzenie tych misji we dwójkę (trójkę lub czwórkę) jest niesamowicie wciągające i zapewnia doskonałą zabawę na kilka godzin. A może nawet kilkanaście, bo zadanie często kończy się niepowodzeniem – respawnów jest jak na lekarstwo (trzy, może cztery), więc ginąć za często nie można.

→| A TERAZ GIŃ

Kilka słów o multi znajdziecie w ramce, teraz przyszedł czas na małe podsumowanie. Generalnie tryb Terrorist Hunt i zabawa w zdobywanie punktów doświadczenia ratują Vegas 2, ale nie zmieniają faktu, że to pakiet dodatkowych misji, a nie pełnoprawna kontynuacja. Grafika specjalnie się nie zmieniła. Jest ładnie, miejscówki nie są puste, ale tekstury mogłyby być bardziej dopieszczone, to samo dotyczy zastosowanych efektów – robiły wrażenie rok temu, ale teraz przydałoby się pójść krok dalej.

Rozpoczynanie każdej misji od lotu helikopterem zdążyło się zrobić nudne po dwóch GRAWach i jednym Vegasie, a przeciwnicy wciąż są głusi jak pień i nie słyszą odgłosów walki toczącej się w pomieszczeniu obok. Plus należy się za fabułę. W końcu nie chodzi o ratowanie świata, a to, czym zajmują się antyterroryści na co dzień. Jest odbijanie zakładników, ratowanie ludzi przed zagazowaniem przez szaleńca, rozbrojenie kilku bomb, co bardzo mi się podoba. Ale czy przekonałem Was tym do zakupu? Szczerze mówiąc, nie próbowałem. To prawda, gra jest dobra, ale nie rusza tematu Rainbow Six do przodu nawet na krok. ■■

SCHEMAT ROZGRYWKI NIE ULEGŁ ZMIANIE. TO WCIĄŻ PSEUDOTAKTYCZNY FPS Z NIEZŁYM SYSTEMEM KRYCIA SIĘ ZA OSŁONAMI

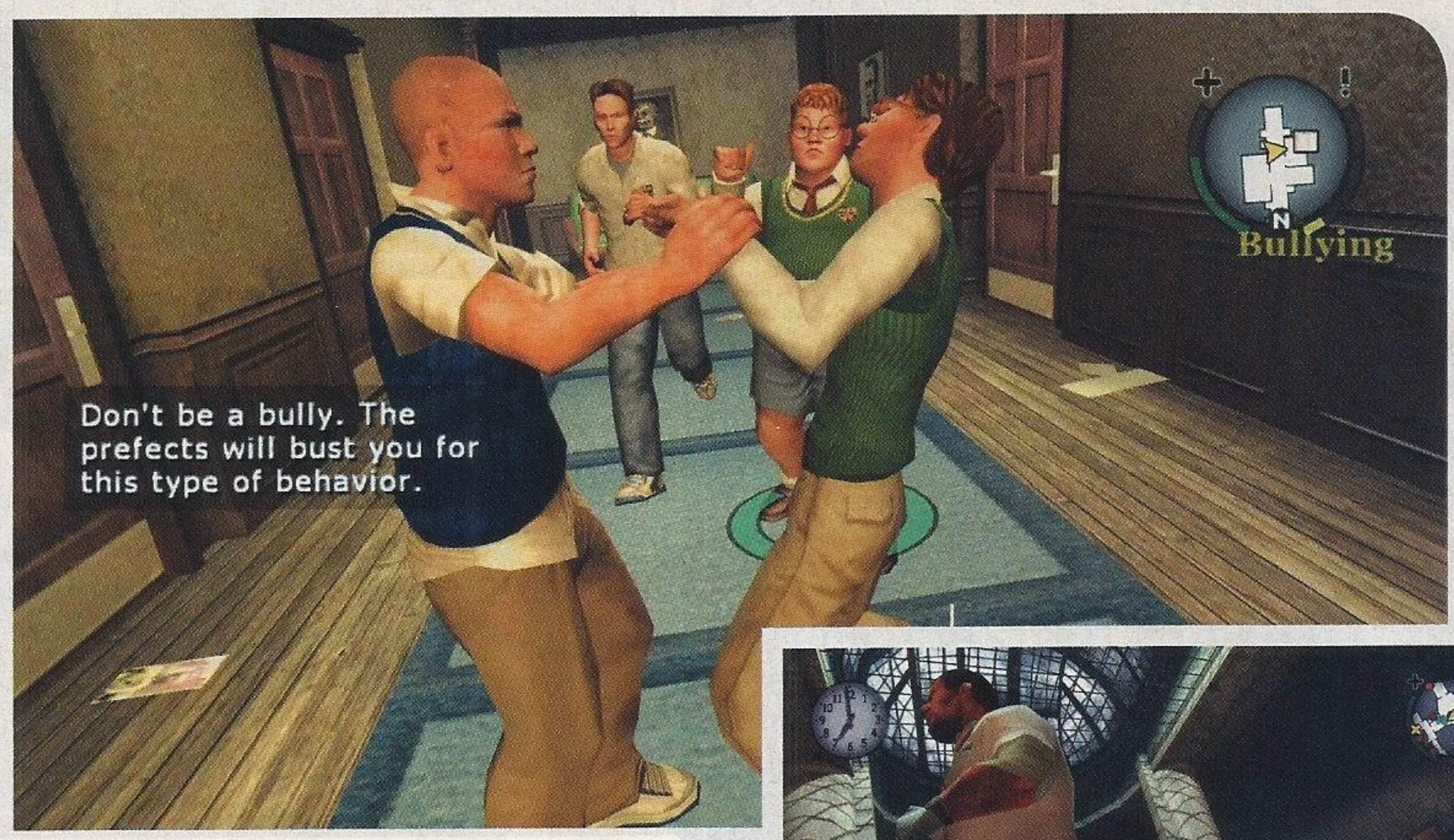
OCENA 7.6/10

+ TERRORIST HUNT, PUNKTY, SYSTEM WYDAWANIA ROZKAZÓW
– WYGLĄDA JAK JEDYNKA, GRA SIĘ W TO JAK W JEDYNKĘ I KRÓTKIE TO TROSZKĘ PONIŻEJ OCZEKIWAŃ

W SIECI

Pierwsza część zarządziła trybem online, druga może powtórzyć jej sukces, chociaż niczego rewolucyjnego się nie spodziewajcie. Deathmatche (drużynowe też), zabawa w ochronę lidera i polowanie na przywódcę drużyny przeciwnej, czy utrzymanie „flagi" przez odpowiednio długi czas, to nic nadzwyczajnego, ale postawię ostatnie pieniądze i nerkę na to, że serwery nie będą świecić pustkami. Niestety zubożono opcję przechodzenia kampanii w kooperacji. Tym razem do wspólnej zabawy można zaprosić tylko jednego gracza, a nie trzech, jak to miało miejsce w pierwszej części. Wielka szkoda i żalu nie koi nawet fakt, że tym razem nie wycięto z co-opa wstawek przerywnikowych.

MIASTO MOJE Warto pamiętać, że Bully to nie tylko szkoła i łażenie po internacie, ale również malownicze położone miasteczko i inne środki transportu. Deskorolka i kilka rodzajów rowerów pomagają w szybkim przemieszczaniu się. Na przykład do sklepów.



txt: qsh

XBOX 360 | Wii

- Wydawca: Rockstar
- Producent: Mad Doc Soft.
- Liczba graczy: 1-2
- Premiera: już jest
- Dozwolona od: 16 lat

GRAFIKA
DŹWIĘK
MIÓD
DESIGN

MARCELLUS: Rockstar nie robi złych koncepcyjnych spin-offów swojej flagowej serii (właśnie Bully i The Warriors, no i może jeszcze pierwszy Manhunt, choć ta gra właściwie była ZŁA). Dlaczego spin-offów? Bo najwyraźniej zawierają wszystkie te pomysły, które w GTA się nie zmieściły. Jedyną wadą Bully na X360 jest przeciętna grafika, a na Wii... chyba tylko to, że jest konwersją. To dopracowana gra z wyraźnymi zależnościami pomiędzy postacią Jimmy'ego a otaczającym go środowiskiem, zróżnicowanymi, ciekawymi misjami i oczywiście rockstarowym humorem. Warto. 8/10

BULLY SCHOLARSHIP EDITION

UCZEŃ ZŁY, UCZEŃ DOBRY...

Tak to jest, tak to wygląda – PlayStation 2 oferuje najlepszą bibliotekę gier w historii konsol. Wcale więc nie dziwi fakt, że niektóre firmy chcą zarobić kasę wypuszczając odświeżone wersje swoich hitów z tej konsoli. Taki los spotkał Bully (aka Canis Canem Edit). Symulator szkolnego nicponia zyskał sobie rzeszę fanów, ale nie zdołał powtórzyć sukcesu żadnej z części GTA. Wysokie oceny w prasie zachęciły twórców do dalszej eksploatacji marki. Oto wylądował Bully w wersji na Xboxa 360 i ma się nieźle. O wersji na Wii czytajcie w ramce.

→I MINISTER EDUKACJI

Bully zostało niesłychanie trafnie zdefiniowane w poprzednim akapicie. Teraz skupię się na tym, by dostarczyć kilku szczegółowych informacji. Jimmy Hopkins jest chłopakiem, którego życie ukochało bardzo mocno.

Jego matka ponownie wyszła za mąż za jakiegoś starego, ale bardzo dzianego gościa, którego w animacji początkowej Jimmy miesza z błotem. Państwo młodzi (starzy...) wybywają na miesiąc miodowy, zsyłając syna do uczelni Bullworth Academy. Uchodzi ona za najgorszą w całym kraju i ma siłą wpasować młodzieńca w ramy norm społecznych. W poprzednich przybytkach oświaty Jimmy kradł, bił młodszych, szykanował słabszych, był niewąskim rozbójnikiem. Jakie są szansę, że właśnie w Bullworth Academy charakterek mu się wyprostuje? Ano żadne.

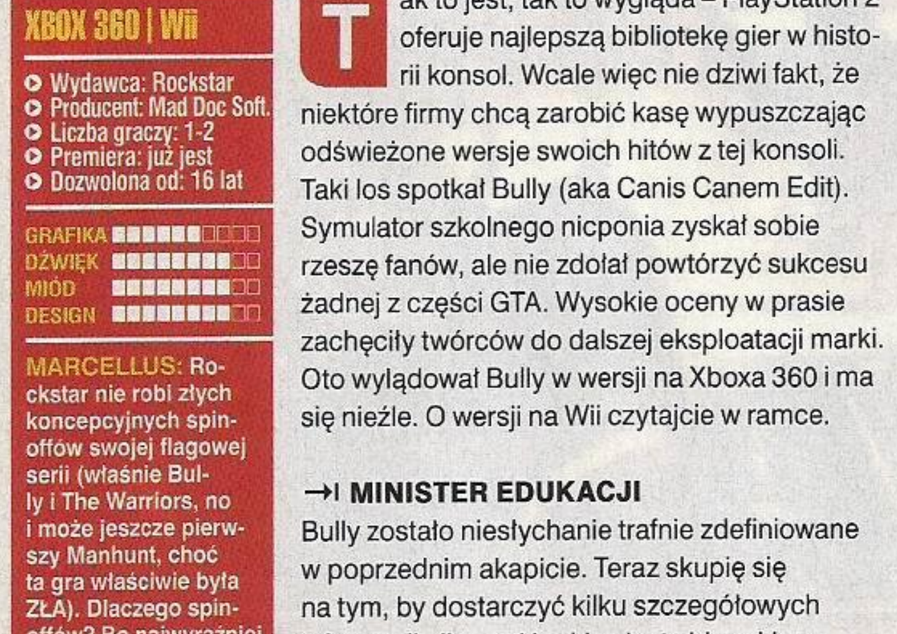
Na początku zabawy czeka wizyta u rektora. Gość jest idealistą i wierzy w sukces i metody resocjalizacyjne. Możliwe, że gdyby pozostali uczniowie byli normalni, również Jimmy w końcu by się dostosował. Teren uczelni podzielony jest jednak między pakerów/sportowców, dzianych szczeniaków i kujonów, co zmusza głównego bohatera do tego, by swoim zachowaniem przymilał się każdej z grup. Z różnym skutkiem.

Uczęszczanie na lekcje, wykonywanie zadań głównych i branie udziału w przeróżnych mniejszych misjach to trzy główne aktywności, jakim trzeba się poświęcić, by zaistnieć w tej budzie.

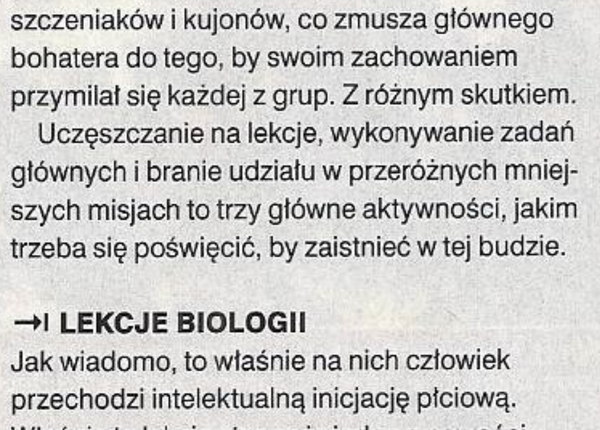
→I LEKCJE BIOLOGII

Jak wiadomo, to właśnie na nich człowiek przechodzi intelektualną inicjację płciową. Właśnie te lekcje stanowią jedną z nowości, na PS2 ich po prostu nie było, a teraz są.

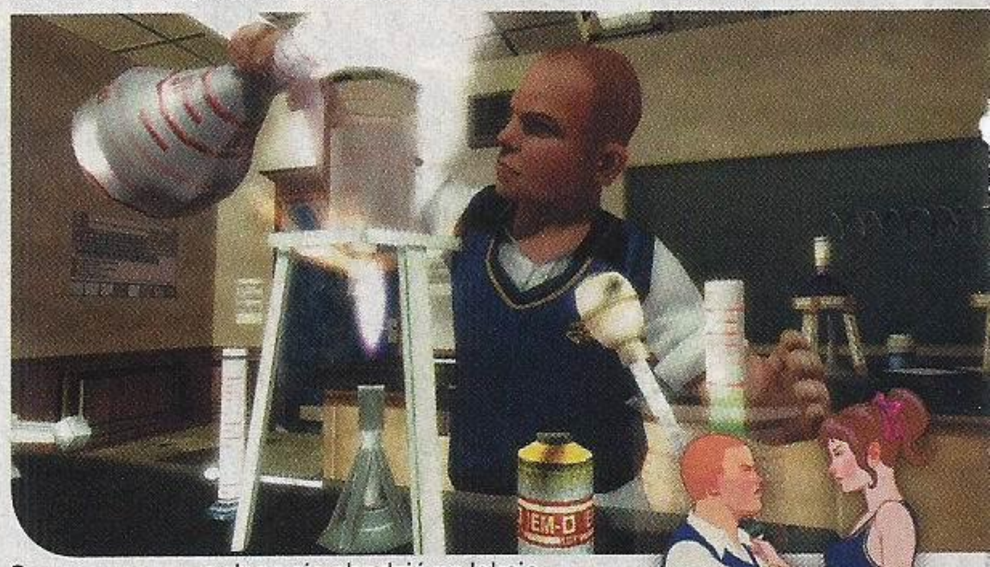
Jak nakazuje rozsądek – jedną z najważniejszych rzeczy, na jakie trzeba uważać, to zegarek i odbywające się w szkolnych pomieszczeniach zajęcia. Nie tylko biologia, ale też język angielski, wu-ef, malarstwo, chemia i – również nowa – muzyka. Każda to odrębna mini-dyscyplina, w której trzeba wykazać się zręcznością, spostrzegawczością, precyzją w operowaniu gałką, czy też znajomością języka angielskiego. Może bez większego zagłębiania się w szczegóły napiszę, że układanie jak największej ilości wyrazów z rozsypanki literowej uczy lepszego bajerowania niewiast, udane eksperymenty chemiczne dają możliwość tworzenia fachowych petard, a sukcesy na sali gimnastycznej pozwalają używać coraz to nowych ciosów i chwytów zapaśniczych.



POKRZYWKA Nasz łobuz w doskonale znany sposób „torturuje" jakiegoś leszcza.



UCZEŃHUNT Rockstar są mistrzami autoironii. Dzięki temu mogłem oglądać właśnie takie akcje, zaczerpnięte wprost z ich wielce kontrowersyjnego Manhunta.



Super sprawa – opłaca się chodzić na lekcje.

→I PRAWIE GTA

Swoboda w dysponowaniu wolnym czasem na pewno może uderzyć do głowy. Przy odrobinie zręczności da się zdobyć niemałą kaskę tłukąc śmiałka wystawiającego swoje ciało na uderzenia piłką. Ma się pięć strzałów, by zadać mu dość bólu, by zwątpił. Można poświęcić się dostarczaniu przesyłek, ale misje polegają też na eskorcie, pobiciu, kradzieży, skradaniu się. W wolnych chwilach warto zajrzeć do szafki w korytarzu, albo pozbierać jakieś pierdoły porozrzucane w dziwnych miejscach. Achievementy czekają.

Bully nie jest nowy. Grafika razi mnie, jako szczęśliwego posiadacza X360. Postacie są kanciaste, a efekty graficzne nie zrobią wrażenia na absolutnie nikim. Jakieś cienie, oświetlenie... bez szału. Wprost przeciwnie. To jest gra z PS2, ale w wyższej rozdzielczości. Niektóre elementy dorysowują się nagle, kilkanaście metrów przed kamerą. Animacja nie jest aż tak naturalna.

Tę grę powinien kupić każdy, kto chce zasmakować wolności i wielości zadań oraz zapoznać się z amerykańską wizją szkolnego chuligaństwa. Dla tych, którzy bawili się wersją na PS2... Cóż, niech idą na wagary. Reszta – obecność obowiązkowa! ■■

OCENA 7.2/10

+ DODATKOWE ZADANIA, ŚCIEŻKA DŹWIĘKOWA, SWOBODA
- GRAFIKA SPRZED LAT, SCHEMATY, MECHANIZMY TEŻ

TYLKO DLA NOWYCH W TEMACIE

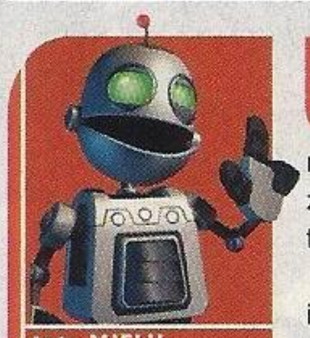
Bully na Wii...

Konwersja z PS2 przebiegła właściwie bezboleśnie. Grafika jest trochę lepsza, ale to sterowanie wzbudzać może największe emocje. To może ja je ostudzę. Szczegółowość otoczenia nie jest jakaś wybitna. Świetną sprawą są szeroko opisywane lekcje biologii. To w nich przydaje się wiilot. Precyzyjne cięcia skalpelem są nieźle oddane przy sekcji zwłok żaby. Przy odrobinie wprawy można rozciąć płaza, wyodrębnić jego organy i w końcu zajrzeć naprawdę głęboko... Gdybym miał oba sprzęty, wybrałbym wersję na X360. Ale tak czy inaczej Bully na Wii to smakowity kąsek – takich gier jest na konsoli Nintendo jak na lekarstwo.

NIE TAK BLISKO! Kamera jest trochę za blisko bohatera. Przydałoby się czasem widzieć, czy jak się zakończy szybować, to Ratchet nie spadnie w przepaść.

RATCHET & CLANK
ROZMIAR MA ZNACZENIE

ZAŁOŻYMY SIĘ, ŻE CHAINS OF OLYMPUS BĘDZIE NA PS2?



txt: MIELU

PLAYSTATION 2

- Wydawca: Sony
- Producent: High Impact
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 7 lat

GRAFIKA ■■■■■■□□□□
DŹWIĘK ■■■■■■■□□□
MIÓD ■■■■■■■■□□
DESIGN ■■■■■■■□□□

MARCELLUS: Jak ktoś lubi tę serię na bank się nie rozczaruje, wersja z napisami to też spory plus, ale teraz chcemy już dubbingowania gier dla dzieci. A co! 7/10

GTA Vice City Stories, teraz Ratchet & Clank: Size Matters, niedługo Silent Hill Origins. To tylko przykłady przenoszenia najlepszych gier z PSP na wciąż jeszcze żywą peesdwójkę. Czy najnowszy God of War też w końcu trafi na stacjonarną konsolę Sony?

Kto by pomyślał pół roku temu, że Ratchet i Clank jeszcze raz odwiedzą wysłużoną konsolkę? Dobrze się stało, bo to jakby nie patrzeć bardzo fajna bajka. Oczywiście, znacznie ładniej i przyjemniej gra się w Tools of Destruction na PS3, ale wciąż nie każdy może sobie pozwolić na ten nadal dość drogi sprzęt.

Może to i lepiej, bo gdybyście właśnie przypadkiem byli świeżo po ukończeniu przygód sympatycznych bohaterów w HD, moglibyście skrzywić się na widok R&C: Rozmiar ma znacznie. Widoczna jest nie tylko różnica generacji, ale również bardzo łatwo zauważyć, że gra została przeniesiona z PSP, konsoli nieco jednak słabszej od PlayStation 2. Wiele obiektów jest uproszczonych, tekstury też nie zachwycają, a postaciom można by dołożyć trochę więcej polygonów. Wydaje mi się również, że nie dopieszczono jakości obrazu i to, co na małym ekranie LCD zachwycało, teraz jest niewyraźne, miejscami ziarniste, a także rozmyte. Największy problem miałem z odczytaniem napisów, gdyby to ode mnie zależało wybrałbym inną czcionkę.

→I O KULĘ ZA DUŻO

Pewnie chcecie zapytać, po co piszę o tekście skoro najważniejsza jest zadyma. Chodzi o to, że grę zlokalizowano, więc teraz nawet osoby nie znające angielskiego będą się dobrze bawić. Do tłumaczenia nie mam większych zastrzeżeń. Oczywiście nie śledziłem każdego zdania – dialogi bohaterów nie są na tyle trudne, żeby ich nie zrozumieć w oryginale, a ja należę do starego pokolenia graczy lubiących angielskie wersje językowe, ale to, co widziałem, wcale mnie nie przeraziło. Punkt kontrolny zamiast checkpointa nie brzmi jakoś koszmarnie, prawda?

Sporo czytania czeka każdego, kto chce poznać wszelkie informacje na temat broni i dodatków do nich. Jest ich, jak zwykle, mnóstwo. Większa lufa pozwala na zadawanie mocniejszych obrażeń, namierzanie celu ułatwia trafianie. Chociaż po tym, co pokazało Tools of Destruction ,nie wszystkie fuzje są warte Waszej uwagi. W zalewie popierdółek zabrakło większej ilości broni, z których dałoby się tradycyjnie postrzelać do stojących dalej przeciwników. Przynajmniej nie ma wieżyczek walczących w zastępstwie gracza. Problemy miałem również przy namierzaniu celu. Konsolka nie mogła się momentami zdecydować, na kim się zalokować, przez co trafiałem dwóch przeciwników na zmianę. Przy starciu z bossem bywa to upierdliwe, łatwo stracić najgroźniejszego przeciwnika z oczu i zarobić o jedną kulkę za dużo.

→I STARY, DOBRY

Czepiam się, ale to tylko drobne błędy. Gra jest bardzo dobra i długa, co jest standardem w przypadku Ratchetów. Na pewno nie da się jej ukończyć w jeden wieczór. Strzelanie do różnych wesołych stworków przeplatają liczne mini-gry. Walki na arenie to standard, latanie w kosmosie jako Clank-kolos i strzelanie do nadlatujących stateczków tak się spodobało chłopakom z Insomniac, że skopiowali pomysł High Impact Games do Tools of Destruction, więc możecie się domyślić jak przyjemna jest ta zabawa. Nie wypaliły niestety wyścigi, przez zbyt czułe sterowanie co chwila wpadałem na ścianę, chociaż i tak udawało mi się wygrywać. Poza tym jest już tylko walka, a także odrobina elementów platformowych. Jazda na szynach i przeskakiwanie z jednej na drugą, by ominąć przeszkodę, ucieczka przed ostrzałem z powietrza po walącym się pomoście. Krótko mówiąc, jest tu wszystko to, co powinno znaleźć się w każdej grze spod znaku Ratchet & Clank. Rozmiar ma znaczenie to może nie Tools of Destruction, nie jest tak ładne, a kilka błędów należało wyeliminować, ale podejrzewam, że dużo dobrych gier na PS2 już nie będzie, więc jeśli graliście już we wszystko, sprawdźcie jeszcze ten tytuł. Nie zawiedziecie się. ■■

OCENA 7.4/10

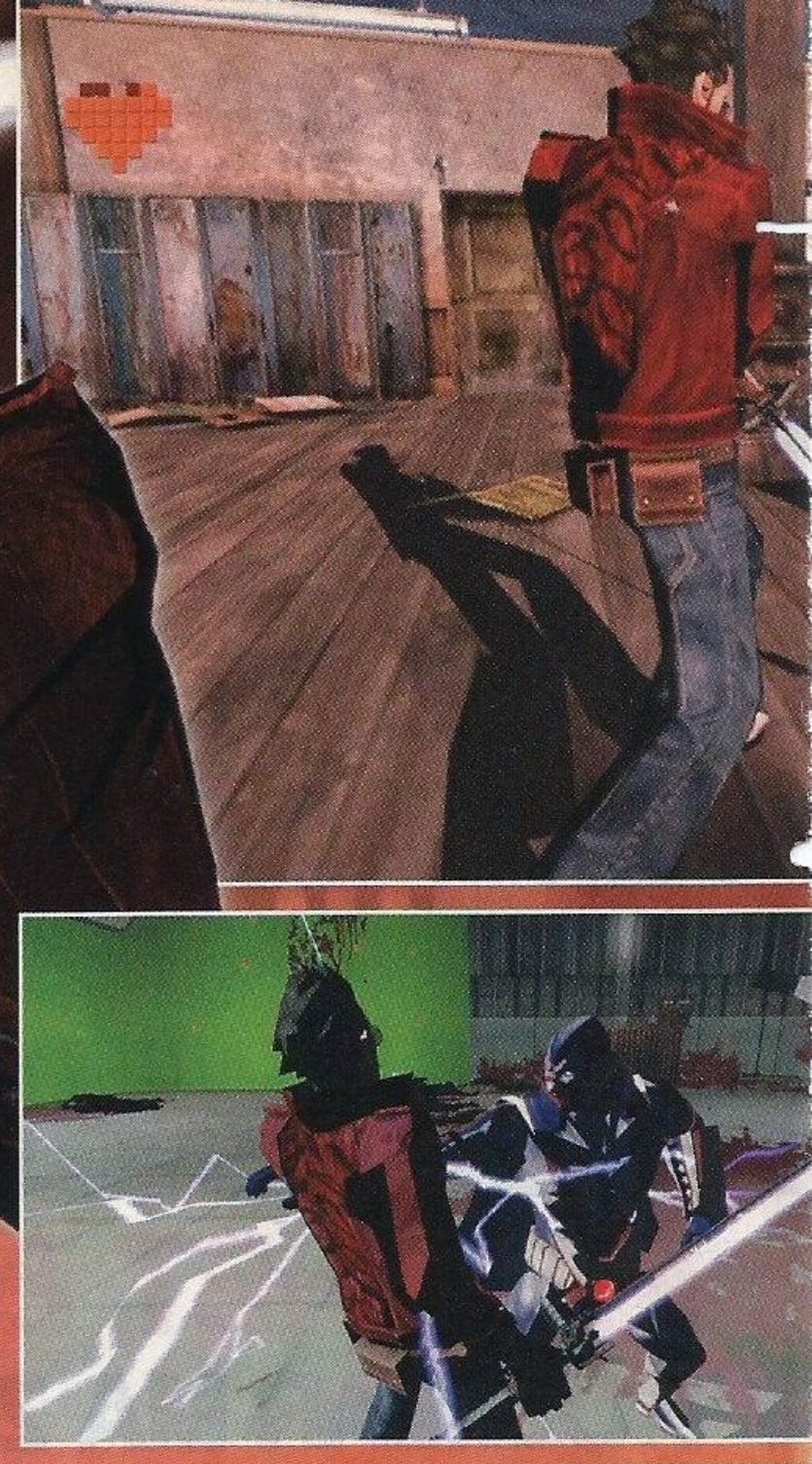
+ WSZYSTKO CO DOBRE W RATCHECIE PLUS JĘZYK POLSKI!
- GRAFIKA MOGŁABY BYĆ LEPSZA; WYŚCIGI, AUTONAMIERZANIE

NOWY RATCHET I PO POLSKU? BRAĆ!

ŚCIĄGAJ TĘ ZBROJĘ Kilka rodzajów pancerzy czeka na wytrwałych szperaczy. Dzięki nim można atakować na przykład ognistym kluczem.

Armia Klonów

Fabuła nigdy nie była najważniejszym elementem gier, w których występowała sympatyczna para bohaterów (i cienias Quark), ale jak zwykle możecie spodziewać się dużej dawki dobrego humoru. Dowiecie się, jak pokręcone sny ma Ratchet, kto chce stworzyć armię klonów bohatera (największego twardziela w kosmosie), na jakiej stronie Quark odnalazł swoje rodzinne korzenie. Nie wybuchniecie śmiechem, ale na pewno nie odejdziecie od telewizora zażenowani poziomem żartów. Tylko Ratchet momentami bardzo się złości (szuka zemsty na tych, którzy przeprowadzali na nim eksperymenty). Może wystraszyć najmłodszych. Bu!



MIEJSCA ZBRODNI Na zabójców będziecie polować w najróżniejszych miejscach, począwszy od ekskluzywnych rezydencji, poprzez stadion i szkołę, a na metrze kończąc. Przeważają wąskie korytarze z nielicznymi odnogami, ale kilka otwartych aren również się znajdzie.

txt: KAXI

Wii

- Wydawca: Rising Star
- Producent: Grasshopper
- Liczba graczy: 1
- Premiera: już jest
- Dozwolone od: 16 lat

GRAFIKA ■■■■■■■■□□
DŹWIĘK ■■■■■■■■■□
MIÓD ■■■■■■■■■□
DESIGN ■■■■■■■■■■

GULASH: To najlepsza gra na Wii, jaka wyszła spod igły innej firmy, niż Nintendo. Grashopperzy pokazali z Killer 7 czy Samurai Champloo, że nowoczesny i wydumany design stawiają na równi z potężną dawką grywalności – cięło mi się Travisem wybornie, a choć nie zdążyłem ukończyć tej gry, z pewnością to zrobię gdy zamkniemy numer. Zwracam uwagę na świetne wykorzystanie wiilota, kapitalne ośmiobitowe wstawki i otwarty świat gry, który nie jest tak gigantyczny i trudny do ogarnięcia, jak w zajmujących sto godzin molochach. Kapitalna zabawka dla ludzi z ośmiobitowymi korzeniami i nie tylko. A wiecie, że Suda 51 – szef Grashoppera ostatnio spiknął się z Shinjim Mikamim? Co to będzie... 9/10

NO MORE HEROES

NIKT NIE MA TAKICH COJONES, JAK TRAVIS TOUCHDOWN

Witajcie w słonecznej Kalifornii i w najbardziej ponurym z jej miast – Santa Destroy. To nieco zapomniane miejsce okazuje się być ulubioną miejscówką płatnych zabójców, których stężenie na metr kwadratowy wielokrotnie przekracza dopuszczalne normy. Do tego są zrzeszeni w nie do końca legalnym Zjednoczonym Stowarzyszeniu Zabójców, które między innymi prowadzi ranking najlepszych w swoich fachu. Wiadomo, że pragnieniem każdego jest stać się numerem jeden. A nawet jeśli nie każdego, to przynajmniej niejaki Travis Touchdown właśnie o tym marzy. Gracz poznaje młodego zabójcę w momencie, kiedy ten zdobywa jedenaste miejsce w rankingu. Teraz pozostaje mu tylko wykończyć dziesiątkę największych kozaków w Stanach, by zdobyć słodką nagrodę.

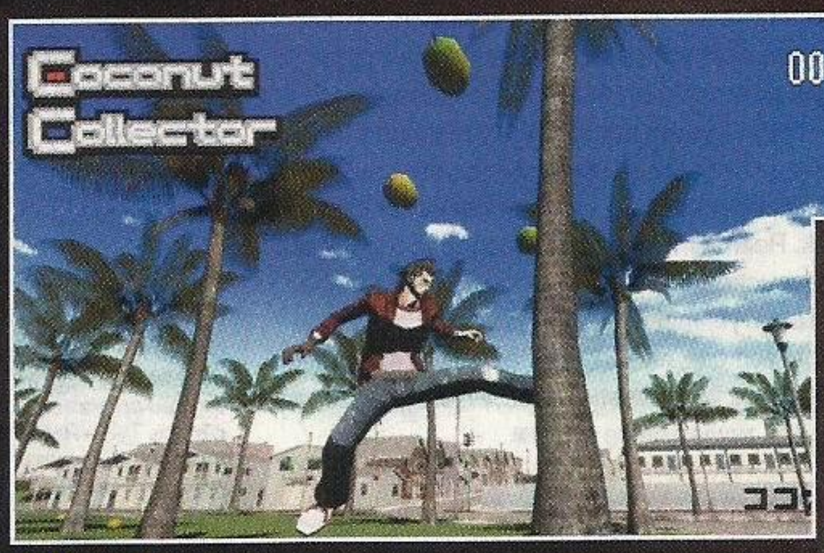
→I DLA CIEBIE – PAN TRAVIS

Główny bohater to pierwsza rzecz, jaka przypadnie Wam w No More Heroes do gustu. Młody, zadziorny, pewny siebie, bezkompromisowy. Z ciętym językiem. Do tego rewelacyjnie zaprojektowany: rozczochrane włosy, wytarte jeansy, fachowa kurtka. Nie bez znaczenia jest fakt, że włada bronią łudząco podobną do miecza świetlnego z Gwiezdnych Wojen – kto z nas nie marzył, by mieć taką zabawkę? Travis kupił ją w Internecie. I służy mu do profesjonalnego zabijania ludzi. Zdziwieni? Ja z początku byłem, ale po chwili ta komiksowa otoczka pochłonęła mnie całego i bez słowa sprzeciwu przyjmowałem wszystkie absurdy i żarty zrodzone w głowach twórców. A tych jest sporo (żartów, nie głów). Baza wypadowa gracza to pokój Travisa w hotelu, dzięki czemu można się dowiedzieć o nim kilku ciekawych rzeczy. Na przykład poznać jego hobby: wrestling, anime oraz filmy porno. No, jeszcze gdzieś w tle na półce kurzy się Nintendo 64. Zwyczajnie nie da się go nie polubić. Złapałem się na tym, że nawet kupowanie nowych ciuchów dla bohatera sprawiało mi frajdę – w końcu styl jest w tej grze wszystkim i „mój" Travis musiał wyglądać na jeszcze większego madafakę! Nie powiecie mi, że nie uwielbiacie tego uczucia, gdy grając w siekanki czujecie się jak młody bóg, pan życia i śmierci. Tak jest w Devil May Cry, tak jest w No More Heroes. Przynajmniej pod tym jednym względem obie gry są podobne.

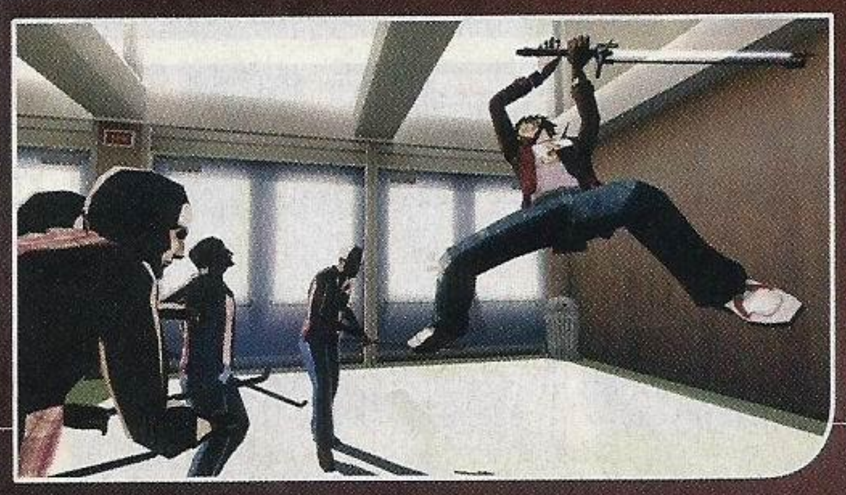
→I ŻYCIE JAK W EBONICIE

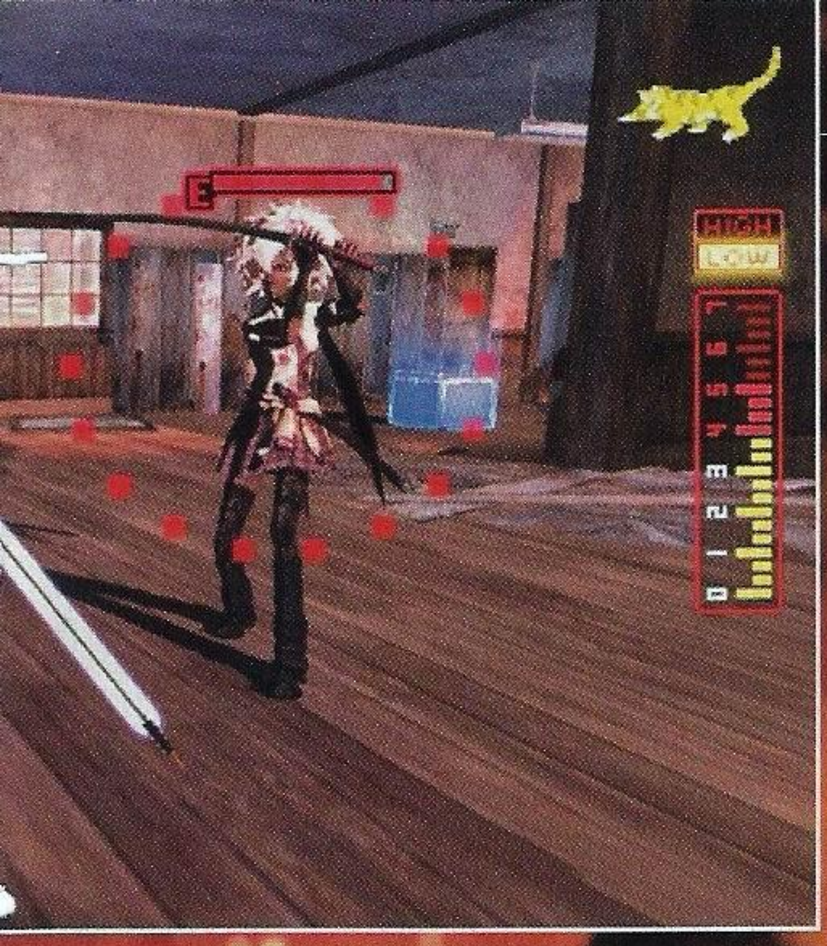
Wiecie już, kim się gra, nie wiecie jeszcze jak. W sumie rozgrywka została zbudowana dość schematycznie, ale to dobrze, bo prościej będzie wytłumaczyć. Otóż by zmierzyć się z kolejnym zabójcą, Travis musi wpłacić na konto Stowarzyszenia określoną, niemałą kwotę. Nie ma rady, trzeba ją wpierw zarobić. I ta pierwsza część zabawy przypomina kopiowane do bólu GTA. Po wyjściu z pokoju wystarczy wsiąść na wypasiony i leczący-wszystkie-kompleksy jednoślad, by w sposób swobodny przemieszczać się po Santa Destroy. Najpierw Travis musi zgłosić się do pośrednictwa pracy, by zdobyć jakąś uwłaczającą jego godności fuchę – zbieranie śmieci, praca na stacji benzynowej czy koszenie trawników. Są to doskonałe preteksty do relaksujących i różnorodnych mini-gierek, które z pewnością pokochacie. Widok mordercy wydurniającego się przy kosiarce rozwala na łopatki. Potem czas na poważniejsze zadanie, czyli wybicie do nogi kilkudziesięciu oprychów strzegących jakiegoś pomniejszego ważniaka albo coś w podobnym guście. W każdym razie w grę wchodzi zabijanie. Kiedy konto zapełni się pożądaną ilością waluty, wystarczy szybki przelew, by wreszcie przejść do właściwego zadania.

Ale zanim o tym, jeszcze kilka słów o Santa Destroy. Nie spodziewajcie się rozmachu na miarę gier gangsterskich; wszystko tu ma odpowiednio mniejszą skalę, pasującą do charakteru No More Heroes. Oczywiście nie brakuje drobiazgów do zebrania ani dodatkowych, pobocznych zadań, ale policzycie je na palcach obu rąk. W mieście znajdziecie też wypożyczalnię filmów, sklep z ciuchami, pub oraz kilka innych miejsc użyteczności publicznej. Jak dla mnie było tego w sam raz i od razu zrozumiałem, że



Z RÓŻNYCH KĄTÓW W czasie największych zawieruch kamera potrafi się nieco zgubić i pokazać na chwilę przykładowo buty Travisa, jednak nie jest to wielki problem przy tak intuicyjnym systemie walki.





MOCE SPECJALNE Wykańczając wrogów, uruchamiacie loterię rodem z jednorękiego bandyty, taką jak na obrazku poniżej. Pomyślne losowanie owocuje krótkotrwałym zwiększeniem „level of bitchness" Travisa. Może to oznaczać spowolnienie czasu, brutalne sekwencje QTE wykańczające mięso armatnie jednym cięciem czy też wypluwanie z siebie fireballi. Miodzio!

JAK NIE MIECZEM, TO KIJEM Od czasu do czasu w brutalną, choć nie-krwawą młócką wpleciono zabawne mini-gierki. Fani baseballa pewnie się ucieszą, że celnym wybiciem mogą zwalić z nóg kilku typów spod ciemnej gwiazdy.

otwarte miasto to tylko dodatek do dania głównego. Krwistego dania.

→| Z MACZETĄ PRZEZ DŻUNGLĘ

Ze świetlną maczetą przez dżunglę ludzi. Tak właśnie w skrócie wygląda polowanie na jednego z zabójców. NMH zamienia się wtedy w klasyczną siekankę: jedna droga do celu i setki wrogów broniących dostępu do bossa. Co jest w tym tak rajcujące? Otóż gracja, z jaką Travis posyła do piachu kolejnych świrów (normalni ludzie nie zamieszkują Santa Destroy). Z niesamowitą nonszalancją obcina głowy, łamie karki i dobija leżących. Oglądanie go w akcji to sama przyjemność. Na szczęście nie tak wielka, jak własnoręczne nim sterowanie. Goichi Suda, ojciec gry i prywatnie wielki oryginał, stworzył chyba idealny system walki dla Wii. Przycisk A odpowiada za ataki kataną, zaś B za ciosy nogami oraz rzuty. Na razie brzmi zwyczajnie, ale tylko do pewnego momentu. Przede wszystkim ataki są wyprowadzane na górę bądź dół, zależnie od tego jak gracz trzyma wiilota (poziomo czy też bardziej pionowo). Po drugie, celne combo dobrze zakończyć mocarnym cięciem wykonywanym poprzez machnięcie kontrolerem we wskazanym kierunku. Jakby tego było mało, Travis zna kilka chwytów rodem z zapasów, które skutecznie kładą wroga na glebę, ale wymagają zaangażowania zarówno pilota, jak i gruszki z analogiem. A to wszystko w podnoszącym adrenalinę tempie. System kryje w sobie jeszcze kilka niespodzianek, ale wystarczy, jeśli napiszę, że znalazło się w nim wszystko, co konieczne do rewelacyjnej zabawy.

Jednak elementem, który w No More Heroes świeci najjaśniej, są pojedynki z bossami. Absolutne mistrzostwo pod każdym względem. Przede wszystkim sam design zabójców to pierwsza liga. Wąsaty rewolwerowiec, młoda dziewczyna z protezą zamiast nogi czy obdarzony laserowym przyrodzeniem (!) maniak komiksowych super-bohaterów... Samo oglądanie scenek przed decydującą walką to czysta przyjemność. Choć nie tak wielka, jak samo starcie. Wprawdzie wszystko opiera się na sprawdzonym schemacie unikania ataków wroga i sadzenia combosów w momencie, kiedy jest odkryty, jednak programiści zrobili wszystko, by nikomu się to nie znudziło. Chociażby poprzez wykorzystanie otoczenia czy też kilka nieoczekiwanych pułapek. Ale nie będę niczego zdradzał, musicie przekonać się sami. Doliczcie jeszcze wszędobylski, ciężki humor, wylewający się z każdego tekstu, czasem przerzedzony jakąś głębszą myślą. Fabuła nie jest szczególnie skomplikowane, ale dzięki intrygującym postaciom i całej otoczce, nie będziecie mogli się doczekać kolejnej scenki czy dialogu. NMH przyciąga jak magnes.

→| MOCNY W GĘBIE

Znalazła się niestety jedna dziedzina, w której dzieło Sudy nie może się poszczycić najwyższym poziomem. A jest nią oprawa, z naciskiem na grafikę. Tylko żebyśmy się dobrze zrozumieli. Gra powala artystyczną stroną wykonania. Kolory są ostre, a kontrast podkręcony tak, że cienie są niemal idealnie czarne – efekt bywa momentami piorunujący. Gorzej jednak ma się sytuacja z ogólnie pojętymi 'technikaliami'. Tekstury są najwyżej niezłe, większość obiektów obdarowano poligonami dość oszczędnie, a dorysowywania obiektów podczas przemierzania ulic Santa Destroy nikt nawet nie próbował ukryć. Po prostu trzeba przejść nad tym do porządku dziennego. Mógłbym się jeszcze czepić okazjonalnego przenikania obiektów oraz nieco częstszego spadku płynności animacji, ale po godzinie gry zwyczajnie przestałem się tym przejmować. Koniec końców, nie przeszkadza to w czerpaniu chorej satysfakcji z kolejnych morderstw. Czyli tego, co w No More Heroes najważniejsze. Grę polecam dosłownie każdemu. Klimatyczna, z jajem, wymagająca, oryginalna, długa, zwariowana, obszerna, zabawowa – to tylko część przymiotników, którymi można ją opisać. ■■

OCENA 9.0/10

+ TRAVIS, JEGO ŚWIETLNA KATANA I WSZYSTKO, CO POTRAFI NIĄ ZROBIĆ
− BRAKI TECHNICZNE, OCENZUROWANA WERSJA

SLASHER NUMER JEDEN NA WII

WRAŻLIWI

NMH jest grą brutalną, wulgarną i nieprzyzwoitą, w końcu kategoria 'od lat 16' ma swoje prawa. Jednak nie ujrzycie tutaj zbyt wiele krwi – w sumie wcale, nie licząc kilku przerywników. Dekapitowani przeciwnicy (ci uśmiercani w inny sposób również) rozbryzgują się na tysiące czarnych kawałeczków, co wygląda dość efektownie i ogólnie byłoby 'cool', gdyby nie jeden fakt... Otóż Amerykanie dostali wersję 'oryginalną', co w tym wypadku oznacza krew. Dużo, prawdziwe fontanny krwi. Wprawdzie zupełnie nierealistycznej, ale idealnie pasującej do charakteru NMH. Niestety, widać my w Europie (oraz mieszkańcy Japonii) jesteśmy zbyt wrażliwi i pozbawiono nas tego okropnego widoku. W sumie efekt i tak jest ekstra, ale nieco doskwiera świadomość, że inni mają lepiej.

Neon

No i pięknie. Dotarliście do lektury uzupełniającej kwietniowego enplusa; pozdro i szacun. Zastanawiamy się nad nowym kształtem stałych neonowych działów, jeśli macie jakieś sugestie i propozycje, z chęcią się z nimi zapoznamy. I piszcie! [neon@neo-plus.pl]

KAXI ATAKUJE

FINAL EVALUATION - SKĄD BIERZEMY OCENY?

Pomysł na ten felieton przyszedł mi, kiedy przebywałem w wiadomym, odosobnionym miejscu (tam, gdzie narodziły się największe idee ludzkości), ale do zrealizowania go pchnęły mnie konkretne fakty.

Po pierwsze, niedawno przeprowadziliśmy w Neo Plus rewaloryzację ocen, o czym warto przypomnieć, byście, drodzy Czytelnicy, poprawnie odczytywali noty, jakie wystawiamy. Druga rzecz, to zawsze mile widziana krytyka recenzji, jaka pojawiła się na naszym forum internetowym. Nieistotne czy się z nią zgadzam, czy nie; ważne, że pchnęła mnie do pewnych przemyśleń: co dokładnie wpływa na wysokość oceny i dlaczego? Mam zamiar pominąć obiektywną jakość danej gry, a, szczerze mówiąc, chcę odrzucić jakikolwiek obiektywizm. Recenzja to sprawa czysto subiektywna, z tym zastrzeżeniem, że dobry recenzent powinien wiedzieć, kiedy swój subiektywizm odrobinę przyhamować. Ale zostawmy to akademickie rozważanie. Choć w sumie w tym momencie jeszcze nie wiem, czy charakter tego tekstu nie okaże się właśnie taki pseudo-naukowy. Jednak istnieje także ryzyko, że popadnę w prywatną polemikę.

Najpierw pytanie: czy każda z chronologicznych części gry ma identyczny wpływ na ocenę? Początek, środek i koniec? Oczywiście są dwie sytuacje: gdy recenzent kończy grę i gdy tego nie robi. Ale w obu przypadkach odpowiedź jest ta sama: nie. Liczy się przede wszystkim początek przygody. Już pierwsze dwie, trzy godziny wyrabiają u gracza ogólną opinię, którą trudno potem zmienić, szczególnie jeśli termin oddania tekstu brzmi standardowo „na wczoraj". Można ją najwyżej nieco skorygować. Osobiście przyjmuję zasadę, że najważniejsze jest początkowe dziesięć godzin. To umowna granica, ale często sprawdza się w praktyce. Po takim czasie, niezależnie od gatunku, każdy wie, czy grę warto ukończyć czy nie (albo już ją skończył – tym lepiej). Jeśli produkt jest tylko dobry, a gracz ma alternatywę, raczej nie będzie się z nim dłużej męczył. I jest to podejście dosyć logicznie. Załóżmy, że przygoda obmyślona na trzydzieści godzin zaczyna się rozkręcać od połowy, a wcześniej to zwykły przeciętniak. Niby ocena końcowa powinna być wypadkową obu „połówek" gry, ale tylko niby. Bo kto, nieświadomy co jest dalej, będzie brnął przez te piętnaście godzin z wątpliwą przyjemnością? Nieliczni. Nikt się nie będzie przekopywał przez górę gnoju, by na spodzie znaleźć wisienkę. Dlatego uważam, że branie pod uwagę w dużej mierze początku gry (w rozumieniu dość szerokim, właśnie dziesięciu godzin) jest w pełni usprawiedliwione i praktyczne. Tak wystawiona ocena lepiej oddaje emocje towarzyszące zabawie. Oczywiście zaistnieć też może inna sytuacja, kiedy to sam koniec gry wpłynie na opinię recenzenta. Po intensywnej, chwytającej końcówce i miażdżącym outro, człowiek siadający do klawiatury nie pamięta już o nudzie, która być może wkradała się wcześniej. Tak było na przykład z Personą 3. Po zakończeniu przygody, z osiemdziesięcioma godzinami na liczniku, 8.5, które ukazało się w N+, wydało mi się sporym zaniżeniem. Ale ten przypadek chyba nie jest aż tak kontrowersyjny.

Wady. Drugi czynnik, który często waży na ocenie, a nie zawsze jest wyraźnie zaznaczony przez autora w tekście. Otóż wady gry dzielimy na dwie kategorię (oczywiście poza podziałem na irytujące, denerwujące i niewiarygodnie wkurwiające): zamierzone i niezamierzone. Oba typy wpływają naturalnie na obniżenie noty, ale nie czynią tego w równym stopniu. Dużo gorszy jest drugi rodzaj, czyli błędy, które wkradły się do gry z powodu braku czasu, umiejętności czy też chęci programistów do ich wyeliminowania. Szwankująca kamera, mało intuicyjne sterowanie czy też chaotyczne menusy to rzeczy, za które można bezlitośnie ściąć kilka punktów z oceny końcowej. Co innego, gdy jakieś rozwiązanie jest wyraźnie intencją projektantów, ale słabo sprawdza się w praktyce. Przykładowo taki system save'ów w Bioshock. Faktem jest, że spłyca on rozgrywkę i umożliwia zatłuczenie Big Daddy'ego choćby kluczem francuskim, co można poczytać jako wadę. Nie zmienia to jednak faktu, że takie było zamierzenie autorów. I choć można wytknąć to jako minus, trudno drastycznie obniżać ocenę za coś, co w sumie programistom się przecież udało – osiągnęli to, co chcieli. Inna sprawa, czy cel był słuszny. Problem pojawia się, gdy recenzent rozpozna jakiś element gry jako „wadę zamierzoną", a Czytelnicy nie. Bądź na odwrót. Wtedy zaczynają się dyskusje na forum (to dobrze) i pretensje do autora (to źle). Przykładem może być brak opcji 'Retry' w No More Heroes po nieudanej misji. Nie podkreślałem tego w recenzji, gdyż według mnie to celowy zabieg Sudy, jednak z opinii w necie wiem, że niektórych doprowadza to do szewskiej pasji.

Ostatni czynnik, jaki przychodzi mi teraz na myśl, to... samopoczucie autora. Tak się składa, że nie jesteśmy robotami i środowisko zewnętrzne wpływa na nas dość znacząco. W rezultacie dziesiętne części oceny mogą zależeć chociażby od tego, czy w momencie wklepywania cyferki za oknem świeci słońce czy też pada deszcz albo czy krzesło delikwenta jest miękkie. I nawet nie zdajemy sobie z tego sprawy. Ale to są detale. Co innego, gdy w grę wchodzą jakieś silne emocje czy też szeroko pojęte „ważniejsze sprawy" (niektórzy pewnie wiedzą już, że zahaczam o temat Lost Odyssey). Jasne, dostajemy za pisanie kasę i jesteśmy profesjonalistami, ale oddzielenie życia prywatnego od zawodowego (spore słowo...) to mit. Najprostszy przykład: choroba. Zwykłe przeziębienie. Myślicie, że recenzent z cieknącym nosem i stanem podgorączkowym bawi się przy strzelaninie równie dobrze, co zdrowy i żądny skoków adrenaliny gościu? No właśnie. Siłą rzeczy ocena za miód, a co za tym idzie i końcowa, będzie niższa. To samo tyczy się niezliczonych innych wypadków, jak niepowodzenie na studiach czy kłótnia rodzinna. Niemożliwe jest również branie poprawki na takie wypadki, nawet jeśli jesteśmy ich świadomi. Wiem, że gdybym przykładowo nie był przeziębiony, pewnie bawiłbym się przy grze X lepiej. Ale to jeszcze nie jest powód, by postawić wyższą notkę, z którą się wewnętrznie nie zgadzam. Ponieważ w drugim przypadku nie byłbym nawet w stanie bronić swojej opinii, sam się z nią nie zgadzając.

Uff, to by było chyba na tyle, jeśli chodzi o teorię wystawiania ocen. Wniosek jest taki, żeby przykładać większą wagę do faktów i komentarzy zawartych w treści recenzji, niż do liczby wieńczącej tekst. Ta druga bywa często myląca. Jeśli zainteresował Was temat i macie pytania, dlaczego tak, a nie inaczej, znacie adres mailowy. Być może również na forum pojawią się jakieś zarzuty, z którymi wypadałoby się rozprawić. Wtedy powinienem być w stanie zebrać materiał na dalszy ciąg felietonu. ■■ Kaxi [kaxi@neo-plus.pl]

MARTWE FOTELE

Zanim weźmiemy na tapetę kolejnego nieboszczyka, drobne ogłoszenie parafialne połączone z kwiknięciem radosnym. Jak już pewnie większość z Was wiedziała, a po lekturze niniejszego numeru N+ wie już na pewno, SEGA po kryjomu zakradła się na nasz cmentarzyk i wygrzebała nie najświeższego już nieboszczyka. Tak – Aliens: Colonial Marines powstało z martwych. Oczywiście tworzona obecnie gra zapewne nie będzie miała wiele wspólnego z opracowywaną w 2001 roku pod sztandarem EA produkcją o tym samym tytule. Poza Obcymi oczywiście. I dzielnymi kosmicznymi wojakami. I dużymi giwerami. I mrocznymi korytarzami. No, ale wiecie o co mi chodzi. Oczywiście jest to przypadek specyficzny, gdyż – jeśli w grę wchodzi tak potężna marka jak Aliens – można się było założyć, że w końcu ktoś powróciłby do owego, z lekka narzucającego się pomysłu. Tym niemniej, wypada uchylić czapkę przed małymi facecikami z Segi, a grze życzyć wszystkiego najlepszego w drugiej ciąży. Oby – tym razem – donoszonej.

A teraz coś z zupełnie innej beczki. Stara, głupia gra. Tak, tak moi mili, dziś cofniemy się wyjątkowo daleko w odmęty przeszłości, do roku 1994, gdy stada potężnych mamutów przemierzały wielkie trawiaste przestrzenie, a mężczyźni w przerwach między polowaniami i ozdabianiem ścian jaskiń malowidłami zabawiali się w prawdziwie męskie rozrywki, jak np. gra w kolejne odsłony Mortal Kombat. Wówczas pewna nieco już dziś zapomniana firma Data East postanowiła, że oni też potrafią i mogą uszczknąć dla siebie nieco glorii smoczej serii. Zatrudnili więc – nie pytajcie dlaczego – Boba Gale'a, scenarzystę „Powrotu do przyszłości" oraz Joe Kaminkowa, szefa ichniego działu ds. flipperów, i powiedzieli: Panowie, zrobicie dla nas dwuwymiarową, digitalizowaną nawalankę. No to zrobili i nazwali ją TATTOO ASSASSINS.

Jako że jakiekolwiek szczegółowe opisy „fabuły" TA mogą spowodować u co wrażliwszych czytelników krwotoki wewnętrzne w okolicach mózgoczaszki, wspomnę jedynie, że kluczowym elementem w historyjce miały być tytułowe tatuaże wyżłobione magicznym tuszem w skórach wszystkich zawodników. Poza tym było tam jeszcze coś o mutantach, opętaniu oraz złym panu chcącym podbić świat. Normalka.

TA od początku tworzony był jako klon Mortala i tak też się prezentował. Przeniesieni na ekran aktorzy mieli się prać po mordach przy użyciu olbrzymiej jak na tamte czasy liczby ciosów specjalnych i kombosów. Poza obowiązkowymi ciosami z piąchy i wyjechaniem z glana, a także klasykami w rodzaju uppercutów, podcięć i przerzutów, każdy wojownik dysponować miał także specjalnymi umiejętnościami płynącymi z jego tatuażu, specyficznym dla siebie obraźliwym gestem, a także... Toksycznym piardem. Tak, dobrze przeczytaliście. A to dopiero początek atrakcji. Prawdziwy szał pał rozpoczyna się w kwestii Fatality, bo chyba nie sądziliście że (nie)szanujący się klon MK mógłby się bez nich obyć.

Do dyspozycji gracza oddanych miało być około 200 (!) wykończeń – po kilka typowych dla konkretnych postaci, a także sporej liczby uniwersalnych sposobów kończenia walki, dostępnych dla każdego zawodnika. Z tej ostatniej grupy warto wymienić choćby: Fart Fatality (nie wymaga chyba specjalnych wyjaśnień), Delorean Fatality (znany z „Powrotu do przyszłości" samochodzik rozjeżdża wroga), Turkey Fatality (przeciwnikowi z mało strategicznego miejsca wyskakuje agresywny indor), Hotdogality (zmienia przeciwnika w... Tak, właśnie w to) oraz mój osobisty faworyt – Nudality (sami się domyślcie). Zapewne w tym momencie większość z Was spojrzała już na widniejący na okładce magazynu miesiąc i spokojnie kontynuuje lekturę w błogim przekonaniu, że poczciwy Max robi sobie z Was primaaprilisowe jaja. Otóż nie, nie robi. Ta gra naprawdę była opracowywana, ba, została ukończona. Taki już był urok szalonych lat dziewięćdziesiątych.

Do dyspozycji gracza oddanych miało zostać kilkunastu wojowników, o tak powalających ksywach jak Truck Davis, AC Current, Billy 2 Moons czy... ekhehe, luz, dam radę... Luke Cord. I nie, nie wymieniłem właśnie moich ulubionych aktorów porno. Jak już wspomniałem, każdy z zawadiaków obnosił własną unikalną dziarę, zazwyczaj przedstawiającą wściekłe zwierzątko – jego opiekuna duchowego. Galeria popaprańców była jak na owe czasy spora i zróżnicowana – od frika walczącego gitarą elektryczną, poprzez najemnika, striptizerkę, aż po... Niedoszłą mistrzynię olimpijską w jeździe figurowej na łyżwach...

TA zostało ukończone, jednak automatu z grą nie wprowadzono nigdy do masowej produkcji. Powodów tej decyzji było kilka, m.in. problemy wewnętrzne w firmie i negatywne reakcje testujących wersję beta graczy. Jednak moim zdaniem ktoś w Data East postanowił po prostu odstawić na chwilę narkotyki. Po grze pozostały dwa w pełni funkcjonalne automaty (z których jeden został zniszczony podczas powodzi), ROM do emulatora MAME gnieżdżący się w czeluściach internetu, kilka artykułów prasowych, garść filmików na YouTube i legenda jednej z najbardziej kuriozalnych produkcji w historii branży. Internetowy serwis IGN uczcił zaś pamięć TA nadając jej, moim zdaniem nie do końca zasłużony, tytuł najgorszej gry w historii. Ech, to były czasy... RIP. ■■ Dr Max

help!

DEVIL MAY CRY 4

Czas na szkołę przetrwania do Devil May Cry 4. Mam nadzieję, że mój poradnik pomoże Wam wyrobić własny styl (swojego nie mam zamiaru nikomu narzucać). Zapraszam do mojej małej szkoły rzeźników. //Shinigami

Zanim zaczniemy naukę, oto kilka ważnych, podstawowych informacji. Oczywiście możecie do wszystkiego dochodzić też sami, ale co Wam szkodzi przeczytać.

PORADNIK DOMOWY

- Grając Nero nie zapominajcie o używaniu Devil Bringera i wyuczeniu się obsługi MAX-Act. U Dantego zapamiętajcie, pod którym kierunkiem znajduje się dany styl i używajcie wszystkich broni. Shotgun stał się naprawdę przydatny, Pandora potrafi zasadzić niezłego kopa, nawet Lucyfer ma swoje mocne strony.

- Nie zostawiajcie Devil Triggera na specjalne okazje. Ładuje się szybko i można go często używać.

- Ładowane strzały Nero bardzo wolno zbierają moc, ale są przydatne. Zwłaszcza atak z trzeciego levelu na wyższych poziomach trudności – zadaje podwójne obrażenia. Nie macie co robić, a zbliża się walka? Maksymalnie naładujcie Exceed i strzał.

- Kryształy z czerwonymi orbami działają inaczej niż poprzednio. Gdy się je uderzy, aktywuje się system autodestrukcji, więc trzeba walić szybko i mocno. Jako Dante używałem maksymalnie załadowanego Over Drive (trzech strzałów) doprawionego Dance Macabre. Nero nie ma takich ataków i najlepiej przywalić High Rollerem w Exceed i combem B.

- Taniec Śmierci jest jednym z ataków Dantego, który nie zabije przeciwnika jeśli zostanie przerwany. Energię odbierze, ale jeśli nie dojdzie do ostatniego ciosu, nie ma szans na pozbycie się demona. Jest to irytujące, ale jednak przydaje się do podbicia oceny, gdy na koniec walki przeciwnik zostanie z odrobinką energii.

- Jak najszybciej kupcie obu panom Air Hike, Speed, Streak/Stinger oraz dopakujcie do końca kilka combosów/ulubiony styl.

- Jeśli zrobiło się za gorąco podczas walk z bossami, to przywalcie im Busterem – przerwie ich atak i pozwoli złapać oddech.

- Przy kilku bossach, po rozwaleniu elementów krajobrazu (np. domy przy Berialu, klatki Agnusa) znajdziecie orby pomagające w walce.

- Ataki Dantego i Nero zmieniają się, kiedy używany jest Devil Trigger. Są silniejsze, a niektóre działają inaczej, jak choćby Stinger Dantego, dzięki któremu można przebijać przeciwników. Chwyty Nero także się zmieniają i jeśli walczycie z kimś silniejszym, a macie DT, użyjcie Bustera właśnie w tej formie – zrobicie więcej i fajniej.

- Najważniejsze, to znajdować się w ciągłym ruchu.

DANCE LIKE YOU WANT TO WIN!

Z każdym przeciwnikiem walczy się w trochę inny sposób. W tym rozdziale zajmiemy się taktykami. W dwóch przypadkach rozdzieliłem opis na Dantego i Nero.

Scarecrow/Mega Scarecrow

Mięso armatnie. Są najlepsi na próbowanie nowych ciosów i szlifowanie stylu. Będziecie ich podrzucać, odrzucać, wgniatać w ziemię, dziurawić pociskami i palić. Świetnie na nich działają powietrzne akrobacje Nero (z użyciem łapy). Dante może porobić z nich lalki voodoo Lucyferem lub wysyłać ich w przestworza dzięki Drive. Mega Scarecrow są większe i mają więcej energii, a po ich zabiciu trzeba uważać na spadające ostrza.

Blitz

Nero – Wbrew pozorom walka z nim nie musi być długa. Założę się, że prawie zawsze uskakujecie strzelając. I dobrze, jest to chyba jedyna taktyka dla Nero, ale można ją trochę urozmaicić. Zamiast zasypywać Blitza chmarą pocisków, przytrzymajcie palec na przycisku chwilę dłużej, by załadować strzał (styknie pierwszy poziom). Efekty przyjdą szybko, osłona zejdzie, a Blitz będzie czekał, aż weźmiecie go w diabelskie objęcia. Po jednej, dwóch takich akcjach demon zalśni na czerwono i zejdzie.

Dante – Można skakać, ale jeśli chcecie odmiany, mam dwie inne skuteczne taktyki. Pierwsza koncentruje się na walce Lucyferem. Tą z pozoru bezużyteczną bronią, da się unieszkodliwić Blitza w niecałe pół minuty. Jak tylko się pojawi należy do niego podbiec i atakować Pin-Up. Po czterech czy pięciu takich atakach wyrzućcie różę, by zdetonować ostrza i przełączcie się szybko na Gilgamesha (Sword Master). Przy włączonym DT wystarczą dwa ataki Real Impact zakończone kopnięciem. Doprawcie laserowym wystrzałem z Pandory. Jeśli wszystko pójdzie sprawnie tykniecie ocenę SSS. Drugi sposób wymaga większego skupienia. Wybierając Gilgamesha i Royal Guard, od razu po ataku naciskajcie blok. Róbcie tak w kółko, a po chwili Blitz straci osłonę. Wiecie, co robić.
Słabość: ślepiec potrafi zaatakować swoich.

Frost

Jedni z bardziej wymagających demonicznych przeciwników. Podstawową taktyką na nich jest ciągły atak. Nie zostawiajcie nigdy żadnego samemu sobie na dłużej, bo może się to źle skończyć. Starajcie się często wyrzucać ich w powietrze i odrzucać atakami, a gdy będzie chwila sam na sam, dobrze ją wykorzystajcie. Są twardzi, ale wystarczy unikać ataków i rozwalać lód, w którym się regenerują, a wygrana będzie blisko. Stuprocentowych taktyk nie stwierdzono.

Assault

Cieplejsi i bardziej drapieżni kuzyni Frostów. Schemat walki podobny – często atakować, nie zostawiać samemu. Pojawiają się po dwa lub trzy naraz. Pamiętajcie by podczas walki często patrzeć na ziemię, bo niespodziewanie może pojawić się między waszymi nogami coś długiego i twardego. Wystarczy kilkoma silnymi razami zniszczyć ich tarcze, by szala zwycięstwa przechyliła się na Waszą stronę.

Gladius

Nero – Gladiusy są wręcz dla niego stworzone. Cała filozofia polega na tym, by w odpowiednim momencie przyciągnąć je używając Snatch, chwycić Busterem, zalokować się na przeciwniku i posłać mu miecz między oczy.

Dante – Łapać nie można, więc trzeba sobie radzić inaczej. Polecam zestrzeliwanie shotgunem i dokańczanie Gun Stingerem (Gunslinger).

Cutlass

Rzadko udaje mi się wyjść z walki z nimi bez zadraśnięcia. Trzeba uważać na ataki (pływanie i skoki) i kontrować, kiedy się da. Nero ma trochę łatwiej, bo może używać ręki. Dante trochę więcej pobiega, ale nie ma nawet co liczyć na zadyszkę. Jak wyciągnie się je z ziemi, to nie mają szans uciec.

Basilisk

To jakiś żart z fanów trudnych slasherów. By nie dało się na nich zbyt łatwo nabijać wysokich ocen, atakują z daleka strzelając łbami. Są wtedy bezbronne. Szybki unik i wyrzucenie w powietrze, combosik i tak w kółko, aż wszystkie padną. Jako Nero można je chwytać i strzelać w inne niczym z bazooki. U Dantego stosujemy taktykę, jak na Gladiusy – shotgun i Gunslinger załatwią sprawę.

Chimera Seed

Trzeba uważać by nie rzuciły się na któregoś z blondasów lub przeciwników. Kilka ciosów mieczem wystarczy, by je załatwić. Jeden chwyt Devil Bringerem od razu je zabija. Warto go stosować, bo to jedna z fajniejszych animacji w grze.

Chimera

Scarecrowy lub Assaulty opanowane przez Chimera Seed. Zachowują się podobnie do Plagi z Resident 4. Nie podchodźcie, bo instynktownie atakują. Trudno je ominąć, łatwo zepsuć sobie ocenę. Najlepiej strzelać w kwiat, a po chwili roślina zwiędnie. Taktykę na zwykłego Stracha już znacie.

Mephisto i Faust

Odpowiedniki kosiarzy z poprzednich części. Trzeba się przygotować na szybkie uniki, dużo skoków, kontrowanie ciosów i cierpliwość, gdy wnikają w ściany. Nowością jest możliwość zrzucenia z nich płaszczy. Nero robi to używając DB (zarówno Snatch jak i Buster), Dantemu pozostaje broń palna i biała. Gdy stracą peleryny spadają na ziemie i są przez chwilę mocno narażeni na ciosy.

Bianco Angelo

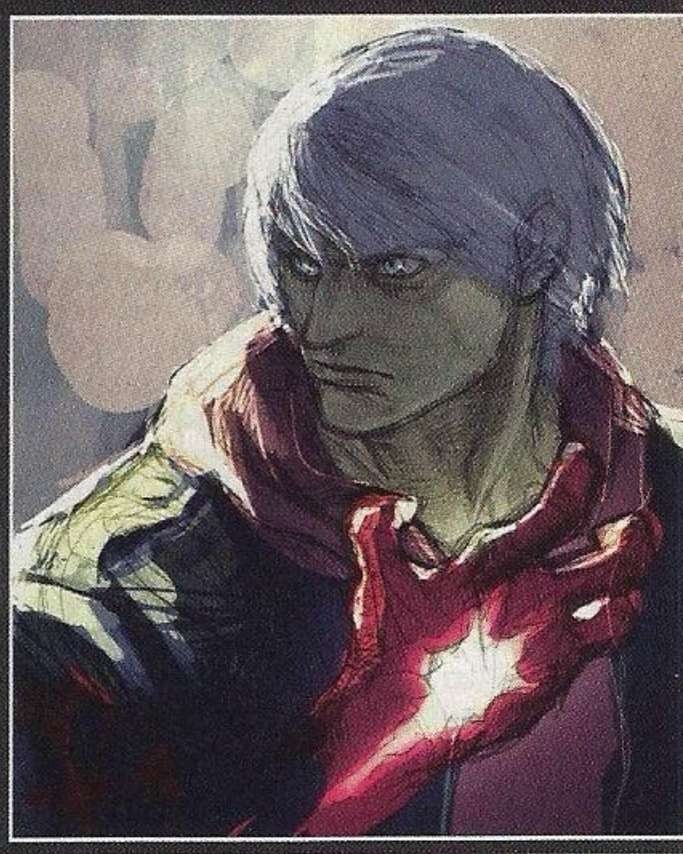
Biali rycerze – zawsze po kilku, dużo atakują i są jak cyborgi. Jedynym sposobem, by obejść się z nimi szybko i sprawnie, jest znalezienie się za ich plecami. Bardzo wolno się odwracają, więc wtedy możecie bez skrępowania nawalać ulubionymi combosami. Oczywiście uważając na innych, którzy nie będą stać i się przyglądać.

Alto Angelo

Dowódcy stanowią niemałe wyzwanie. Czasami jest jeden, czasami kilku, ale prawie zawsze towarzyszą im Białe Anioły, którym chętnie wydają rozkazy. Nie raz wkurzycie się, gdy wszyscy zlecą się do siebie i w mgnieniu oka wystrzelą na blondasa. Aby rozbić ich szyk bojowy trzeba dostać się do Alto Angelo i go pokonać. To trudne, bo prawie nie da się go zajść od tyłu, blokuje niemal wszystko, na ataki odpowiada szarżą przyprawioną ognistym mieczem. Musicie być szybcy, a gdy zobaczycie, że używa Exceed, atakujcie go, a nuż uda się go zatrzymać. Podczas walki z nimi celem bohaterów powinno być zniszczenie jego tarczy. Zanim się ona zregeneruje, jest szansa, że zadacie mu spore obrażenia. Używajcie chwytów i zestrzelcie go, gdy będzie w powietrzu.

Fault

Najbardziej irytujący typ przeciwnika występujący w czasie walki z Blitzem. Pojawia się pod nogami bohatera (widać to po jaśniejącym gruncie, więc jest czas na ucieczkę) i go wchłania. Wtedy walka przypomina tę z Nightmarem z pierwszego DMC. Bohater przenosi się na arenę i musi so-



SECRET MISSIONS

Secret Missions były w każdym DMC. Tym razem jest ich 12, niektóre fajne, inne nie, ale ogólnie to dobre wyzwanie. Poza tym za pierwsze zaliczenie każdej z nich dostajemy część niebieskiego orba (cztery zwiększają energię życiową postaci).
Misje dostępne są dzięki papierowym pieczęciom przybitym tu i ówdzie w Fortunie. W opisie nie zaznaczałem, gdzie są dokładnie wejścia do nich, a jedynie misję, w której można je znaleźć. Pogrupowałem je dla wygody, w kolejności: numer Secret Mission/misja w której się znajduje/nazwa SM.

■ M1/2/Annihilation – pierwsza ukryta misja, nie da się jej przegapić. Zadanie polega na uporaniu się z grupą Scarecrowów w dwie minuty. Wymaga to opanowania dostępnych ruchów Nero. Musicie biegać od jednego przeciwnika do drugiego, używać efektywnych ciosów i starać się utrzymać wszystko w jednym długim combie (dla satysfakcji). Uda się po dwóch, trzech razach.

■ M2/4/Alley-Oop – zadanie polega na zrobieniu 5 razy Bustera w powietrzu bez dotykania ziemi. Nic prostszego. Zacznijcie od High Rollera, by wylecieć z ofiarą w powietrze. Na odpowiedniej wysokości użyjcie Bustera. Nero rzuci lalkę w ziemię, a Wy w tym czasie przyciągniecie kolejną i znów rzucicie. Dobre ćwiczenie na opanowanie Devil Bringera.

■ M3/5/Nonviolent Resistance – ta misja często wydaje się nie do przejścia. Celem jest podbicie paska stylu do oceny C bez atakowania. Pewnie pomyśleliście o Royal Guardzie, ale moim zdaniem lepiej sprawdza się tu Nero. Wróćcie tu po walce z Credo. Na arenie przywitają Was dwa Scarecrowy i Frost. Po rozpoczęciu misji należy złapać jednego ze Strachów i oddalić się z nim w kąt (używając Hold). Będzie absorbował ataki, a Wy możecie tauntować przeciwników. Lalka zginie zanim ocena dojdzie do C, więc musicie złapać drugą (na jej miejsce pojawi się kolejna). Uda Wam się dojść do C, jeśli tylko styl w ogóle zacznie się naliczać.

■ M4/6/Tracking Treasure Down – do znalezienia są trzy skrytki z czerwonymi orbami. Niby powinno być banalnie, bo pomaga w tym Rusalka Corpse, ale żeby nie było za łatwo pojawiają się one za każdym razem w innym miejscu. Najczęściej można je znaleźć: przed wrotami na południu; w miejscu, w którym stoi Gyro Blade; po lewej (patrząc na obraz) między filarami; w północno-wschodniej części parteru; przed niebieską statuetką na piętrze.

■ M5/7/Sky Scraper – należy dotrzeć na szczyt studni odbijając się od platform i pomagając sobie Grim Grip. Nie będę opisywał jak po nich skakać, ponieważ sami szybko na to wpadniecie.

■ M6/10/Vermifuge – Nero musi uchronić Scarecrowa przed opanowaniem przez Chimery. Jak tylko misja się rozpocznie złapcie Stracha używając Hold i zacznijcie się z nim wspinać na skałę (tę za Wami). Chimery tam nie wejdą, więc wygrana jest w kieszeni. Możecie trzymając stracha nawalać do nich z rewolweru (co trwa w nieskończoność) albo rzucić go gdzieś na górze i zeskoczyć do Chimer. Dajcie im się rozerwać zanim Scarecrow do Was zeskoczy.

■ M7/10-12/Free Running – Są dwa sposoby na tę misję. Można przejść po pojawiających się platformach i nie dać się zrzucić Mephistom. Można też inaczej. Odpalcie platformy. Nero musi chwilę poczekać aż pokaże się ostatnia z nich, więc w międzyczasie pobawcie się trochę i naładujcie Exceed. Widzicie już kładkę? To teraz biegnąc do końca półki, na której się znajdujecie, wyskoczcie używając Streak. W trakcie skoku zmieni się kamera, więc uważajcie. Gdy Nero doleci najdalej jak będzie mógł, użyjcie podwójnego skoku i Calibura by dotrzeć do platformy, a z niej po orba.
Jako Dante wystarczy zacząć misję z pełnym Disaster Gauge i zmienić Pandorę w latającą wyrzutnię.

■ M8/14/Royal Blocker – dwóch Mephisto, Royal Guard do wykonania 5 razy pod rząd. Z dwoma przeciwnikami jest to zbyt trudne, więc załatwcie jednego przed rozpoczęciem zabawy. Teraz zwróćcie uwagę na ataki drugiego demona. Nauczcie się je rozpoznawać. By wykonać RG trzeba zablokować atak na chwilę zanim się oberwie. Po wyłapaniu ciosu lub wykonaniu zwykłego bloku licznik się kasuje.

■ M9/15/Unbreakable – w tej misji wypada trochę poskakać z shotgunem lub Pandorą i atakować wszystkich z daleka. Najpierw pojawią się Assaulty i małe Chimery, później jedne połączone z drugimi. Nie jest to wymarzony zestaw przeciwników do walki, w której nie można ani razu oberwać. Co? Nie wspomniałem o tym?

■ M10/5/Puppet Master – trzeba zniszczyć pięć filarów używając Gyro Blade. Jest to misja do przejścia za pierwszym razem. Po prostu patrzcie, gdzie wysyłacie ostrze i starajcie się celować w filary.

■ M11/16/Point of Impact – jedyna misja, przy której opisuję jak do niej dotrzeć, bo jest to trudniejsze, niż jej zaliczenie. Po zabiciu Bazyliszków, wchodząc na schody zobaczycie trzy czerwone orby na skale. Jeśli je widzicie, to jest dobrze. Trzeba wskoczyć na półkę nad nimi i wejść na blok za schodami, użyć na nim Stingera do wybicia się, wykonać w pewnym momencie podwójny skok i zakończyć powietrznym atakiem Lucyfera. Teoretycznie powinno udać się Wam podlecieć w odpowiednie miejsce. Mi zajęło to z pół godziny...
Po otworzeniu SM macie za zadanie rozwalić laserem z Pandory dwa filary w 30 sekund. Od razu zbiegnijcie po schodach i stańcie przed filarem. Wyjmijcie Pandorę, aktywujcie działo i wystrzelcie. Następnie wbiegnijcie na górę i prosto do korytarza. Postarajcie się strzelić z bliska jeśli macie czas, bo celowanie z daleka jest praktycznie niemożliwe – Dante nie umie się prosto ustawić.

■ M12/17/Steeplechase – (za śmietnikiem przed wejściem na plac z fontanną). Trzeba przejść przez korytarz pełen laserów bez ich dotknięcia (nie da się zwolnić czasu). Zacznijcie z Tricksterem. Mój sposób – podwójny skok do przodu (wykonany bez pośpiechu) doprawiony teleportem, tuż przed wpadnięciem na laser przy lądowaniu. Powtarzać do oporu. Zaletą jest to, że przez kilka pierwszych klatek animacji skoku Dante jest nietykalny, więc może uda Wam się nie dostać laserem. Możecie też użyć Air Dash.

bie wywalczyć drogę do wyjścia. Te wycieczki są wkurzające, ale wypad do wnętrza Faulta przydaje się do nabicia Proud Souls i pieniędzy. By zabić Faulta wystarczy raz lub dwa pociągnąć z shotguna lub Stingera.

MASSIVE DAMAGE I KILKU GIANT ENEMY

Przyszedł czas na główne danie, czyli bossów. Jest ich wielu (mniejsi i więksi), ale pominąłem pierwsze spotkanie z Dantem, bo to początek gry i spokojnie sobie z nim poradzicie.

■ Berial
Nero – Pierwszy boss. Podstawą jest częste skakanie i używanie Charged Shot. Gdy tylko zacznie się walka, zacznijcie ładować strzał i biegnijcie w jego stronę. Tak, jak w przypadku Blitzów, nie radzę od razu używać podwójnego skoku, ponieważ przydaje się do odskoczenia w razie potrzeby. Atakować można z każdej strony, przy czym nawalając w plecy będziecie bezpieczniejsi, jednak waląc w klatę szybciej go zgasicie. Skacząc wokół niego uważajcie na ataki. Na początku od czasu do czasu uderzy mieczem, więc luzik. Gdy już uda się go zgasić, pamiętajcie by zawsze zaczynać od chwytu w powietrzu – Nero złapie potwora i ciśnie go na glebę. Wtedy użyjcie DT, by odjąć mu troszkę energii przed drugim chwytem, który wyśle go hen daleko. Teraz Berial będzie wkurzony. Nie podbiegajcie – wręcz przeciwnie, starajcie się odejść jak najdalej, bo zapali się tworząc wielką falę uderzeniową, w którą lepiej nie wpaść. Walczcie jak do tej pory, tylko uwaga na nowe ataki. Z daleka użyje czegoś na wzór dasha/teleportu Dantego zakończonego cięciem mieczem, a z bliska (oprócz paru dodatkowych ciachnięć bronią) ogniste gejzery, na wzór Phantoma z jedynki. Łatwo je ominąć – zróbcie unik, gdy pojawiają się pod nogami (nie radzę odbiegać).
Dla nadpobudliwych: Przywitajcie bossa Ex Caliburem, kilka razy zróbcie Split i sprzedajcie mu jeszcze kilka ciosów na ziemi (starając się używać Ex Act). Zajdźcie go od tyłu i strzelcie Blue Rose załadowaną wcześniej do trzeciego poziomu. Teraz Berial powinien okręcić się w powietrzu z wyciągniętym mieczem. Jeśli macie szczęście i nie stoicie za blisko, to nie trafi. Włączcie szybko DT i użyjcie Showdown. Boss zgaśnie i dostaniecie kolejną szansę na użycie tego ataku. Ale nie osiadajcie na laurach, ponieważ niedługo może zacząć się ruszać. Wyskok i kilka ataków w powietrzu (najlepiej Roulette Spin) wystarczy, by zgasić jego zapał. Wtedy możecie wykonać chwyt w powietrzu. Leżącemu Berialowi wypłaćcie jeszcze raz Showdown, zakończcie Busterem i voila.

Dante – Walczcie tak samo jak Nerem, z uwzględnieniem technik Dantego. Przydaje się Trickster i air recovery, dashami omijajcie gejzery, a teleport przeniesie Was na wysokość twarzy bossa. Nie radzę za często używać Dance Macabre. Jeśli bardzo chcecie, to zostawcie je sobie dopiero na moment wygaśnięcia płomieni.
Dla nadpobudliwych: Jak tylko pojawicie się na arenie od razu zacznijcie ładować Over Drive. Trzy maksymalnie silne strzały powinny polecieć, gdy Berial będzie mniej więcej w połowie drogi. Wtedy szybko przełączcie się na Lucyfera i zróbcie ze dwa/trzy razy Pin-Up w powietrze, przed siebie. Gdy boss podejdzie, wbiją się w niego i będą powoli wybuchać. Szybko unikacie ataku (jeśli go wykona) i biorąc Gilgamesha przywalacie mu z Real Impact bez kontynuacji z kopnięciem w powietrzu. Użyjcie DT i wymęczcie go aż straci energię.

■ Bael/Dagon
Nero – Na początku czeka Was spotkanie z rusałkami. Nie powinny atakować, więc nie macie się czym przejmować. Bijcie je, a pojawi się żabcia. Uskoczcie, żeby nie oberwać jeszcze przed prawdziwym rozpoczęciem walki. Po filmiku ładując strzał podbiegacie do bossa i atakujecie w powietrzu. Rozwalenie lodowych kolców na grzbiecie Baela pozwoli na ogłuszenie go i użycie ręki. Skacząc wkoło niego i używając ruletki oraz strzału uważajcie na jego ataki. Nie ma ich dużo, strzelanie soplami w powietrze można spokojnie ominąć skokami, tak samo jak jego wyskoki (miejsce lądowania wskazuje cień). Nie walczcie od frontu, bo Was połknie i zabierze sporo energii. Wyjść z jego paszczy można włączając DT (tak samo jak przy zamrożeniu). Od czasu do czasu żabi książe będzie oddalał się do kąta próbując wszystko zamrozić i uciec w siną dal. Nie ma na to rady, trzeba wtedy walczyć z rusałkami. Na wyższych poziomach trudności są irytujące. Nie można żadnej spuścić z oczu – w najlepszym razie zaatakuje, w najgorszym złapie Nero (podobnie do Nevan z DMC3), zamrozi i zostawi do połknięcia. Złapać i strzelić w nie można dopiero, gdy same atakują, w innym przypadku uchylają się. Kiedy już je zmasakrujecie, powróci żaba. Taktyka ta sama. Jeśli uda Wam się go ogłuszyć, to zanim złapiecie za język trochę w niego pouderzajcie – to najsłabszy punkt bossa.

Dante (dla nadpobudliwych) – rozwalenie sopli Dagona należy do Pin-Up Lucyfera lub Full House Gilgamesha. Gdy już się rozlecą, zajmijcie się żabą i językiem używając Real Impact. Koniec walki.

■ Echidna
Nero – Na Dante Must Die częściej wbija się w ziemię niż lata po arenie. Załóżmy jednak, że gracie na niższym poziomie. Echidna walkę prawdopodobnie zacznie od latania w kółko i szarży. Taktyka – uskok i strzał (ładowany od samego początku, strzelacie kiedy chcecie). Warto ją atakować dopiero, gdy wyląduje. Pojedynczy skok by kilka razy ją uderzyć, drugi by uskoczyć na wszelki wypadek. I tak za każdym razem, gdy wystaje znad ziemi. Może jednak wkopać się w ziemię (na dwa sposoby). W jednym z ziemi wystaje tylko kwiat, w drugim rozpościera się na odnóżach nad ziemią i znosi jajka. Szybko wbijcie się na kwiat i atakując uważajcie na wyrastające z ziemi macki. Gdy jakaś pojawi się za Wami, przeskakujcie na drugą stronę. Echidna ma wtedy skłonność do kręcenia językiem na głowie (tak naprawdę trzeba ominąć drugie uderzenie) oraz robienia fali, która wyśle macki we wszystkie strony. Proste uskoki wystarczą.
Jeśli nie udało Wam się dostać do kwiatu na górze, to musicie atakować odwłok i rozrywać Chimery dopóki się dziewczyna nie podniesie.
Gdy boss przestanie się ruszać, użyjcie chwytu. Gdy Nero wbije w nią miecz należy użyć Exceed – dowalicie jej trochę mocniej i przy okazji naładujecie miecz.

Dante – Walcząc jako Dante możecie polegać w dużej mierze na lucyferowym Pin-Up, którego warto używać praktycznie za każdym razem, gdy można jej dowalić. Opłaca się też czasami strzelić przed siebie, bo im więcej ostrzy wystrzelicie, tym więcej ich będzie przy atakach kółkiem/B. Szybszego sposobu nie ma.

■ Angelo Credo
Szybki, silny, potrafi dużo i co najważniejsze, wyrównuje się skillem z graczem. Szkoły walki z Credo są dwie – pierwsza nastawiona na ciągły atak, dzięki któremu nie dopuścicie bossa do słowa, i druga oparta na unikaniu jego ataków i uderzaniu

z zaskoczenia. Ja należę do drugiej szkoły i to dla niej przygotowałem taktykę.
Rada ogólna – odpuście ładowanie strzału, przypomnijcie sobie jak używa się dopalania Red Queen w biegu.
Nie kierujcie się ślepo tym, co piszę, bo Credo potrafi zaskoczyć. Jego ataki można przeskoczyć, by znaleźć się za jego plecami i trochę mu przywalić. Większość ataków naziemnych da się sparować i uniknąć, gdy robi je drugi raz, co doprowadza do takiej samej sytuacji, jak z kosiarzami w pierwszej i trzeciej części.
Na pewno zobaczycie trzy bardzo mocne ataki: Pierwszy to oddalenie się i rzut włóczniami. Odtoczcie się w bok w dobrym momencie (nie skaczcie jak głupi, bo Was trafi) lub odbijcie włócznię Snatchem. Możecie też (ale to trudne) złapać lecącą broń Busterem i odrzucić ją do właściciela. Bez dobrego treningu raczej Wam nie wyjdzie, ale warto poćwiczyć, bo wygląda to mocarnie.
Drugi z ataków bossa najczęściej następuje właśnie po włóczniach (rzuca ich góra trzy). Credo rusza w stronę Nero. Bądźcie wtedy pierwszymi, którzy zaatakują. Przywalcie mu na odległość Snatchem, Credo zablokuje i wykona szarżę (do ominięcia) i wystawi się na kilka lepów.
Trzeci atak to widmowe miecze, które znamy z walki z Nelo Angelo z pierwszego DMC. Kilka mieczy otacza Nero, który może je albo przeskoczyć na sekundę zanim wystrzelą, albo zniszczyć combem. Uważajcie na bossa, on nie próżnuje.
Jeszcze dwie rady – łapać, kiedy jest ogłuszony i łapać, kiedy walczy. Drugi chwyt, jeśli nie zostanie odbity tarczą, odrzuci Credo przerywając mu wykonanie każdego ataku.

Angelo Agnus

Kolejny z trudnych do wyczucia bossów, więc nie dostaniecie stuprocentowej taktyki. Porady dotyczą obu bohaterów.
Zaczynając walkę dobrze jest gdzieś odskoczyć, bo może od razu czymś przywalić. Agnus nie ma za wiele ataków. Tak naprawdę trzeba uważać na jego małe zoo. Za każdym razem, gdy przyzywa Gladiusy, rozwalcie je zanim wyskoczą z bramy. Puste otwory dla Bazyliszków zostawcie w spokoju omijając ich strzały. Wezwane Cutlassy tylko raz wyskakują i wskakują w grunt. Najgorzej, gdy naukowiec zacznie ich używać jako mieczy. Okręca się wtedy szybko według własnej osi, by po chwili cisnąć je w gracza. Dobry czas reakcji i nie powinno być problemów, by je ominąć. Sztuka polega na szybkich atakach, jeszcze szybszych unikach i używaniu DT, kiedy tylko się da.
Agnus sam z siebie potrafi tu i tam ciachnąć mieczykiem, a nawet dodać sobie trochę energii kosztem naszej (to chyba jest po tym, gdy na środku areny zaczyna się ładować, ale zawsze mu to przerywam, więc nie wiem).
Jest bardzo podatny na ciosy, więc nie trzeba czekać na specjalne zaproszenie, by go uderzyć. Jeśli macie zamiar go łapać, musicie być czujni – tylko chwilkę jest ogłuszony i można tego nie zauważyć nawalając w niego. A warto chwytu użyć, bo odejmuje trochę energii i fajnie wygląda.

Dante

Najbardziej frustrująca walka w DMC4. Szukając dobrej taktyki wpadłem na dwa ciekawe podejścia. Pierwsze jest związane ze strzelaniem. Dante rozwala każdy pocisk strzałami z Ebony & Ivory i to trzeba wykorzystać, by się do niego zbliżyć. Jeśli się uda, walka jest już praktycznie wygrana. Będąc blisko (wciąż strzelając) używajcie Bustera. Dante raczej nie uniknie żadnego z chwytów i zrobi kilka dziur w podłodze.
Drugi sposób polega na walce mieczem. Gdy uda się Wam jakimś cudem przyciągnąć go do siebie, nawalajcie jakimś combosem – obojętnie którym, tylko go nie kończcie. Przed ostatnim ciosem przerwijcie, użyjcie Snatcha, znów combo i tak w kółko. Dante na pewno kilka razy się wyrwie, ale rozwalicie go bez mocniejszych palpitacji serca.
Dla nadpobudliwych: Dante potrafi każdego ciosu uniknąć, zablokować go lub przerwać diabelnie wkurzającym strzałem z shotguna. Nie zrażajcie się, możecie się zrewanżować i szybkim unikiem pokazać mu, że dobrze znacie się na swoim fachu. Nie polecam używać Streak, bo Dante skontruje Stingerem. Na pewno przydaje się Ex (Max) Act i strzały z pistoletu do powstrzymania Dantego. Syn Spardy jest na tyle trudny do wyczucia, że nie ma sensu rozpisywać się o taktykach na jego ciosy.

Sanctus

Mając już załadowaną maksymalnie Czerwoną Królową wyskakujecie w powietrze, używacie Ex Calibura i dokańczacie Roulette Spin. Powinno to zdjąć całą barierę z bossa. Spadacie na ziemie. Podskakujecie znowu, dziadek się odsuwa, a Wy dojeżdżacie go znów Caliburem (może być normalny). Dalej Devil Trigger, jeśli już go macie (i trzymane ładowanie strzału!) i ze dwa/trzy ciosy, aby starzec spadł. Teraz zaczyna się prawdziwa rzeźnia. Zaczynacie od Showdown. Nie bójcie się, że odleci – nie zdąży. Po combie High Roller i wylatujecie razem z nim w powietrze. Tu kombinacja, Snatch i znów combosik (ruletka). Gdy odleci używacie raz jeszcze przyciągnięcia i nareszcie przychodzi czas na chwyt (w powietrzu).
Jeśli wszystko poszło sprawnie, zeszło mu pół energii. Sanctus ucieka do Saviora. Bądźcie przygotowani na odbicie ataku posągu, wtedy dostaniecie dziadka bez tarcz (jeśli się nie uda, to walka będzie wyglądała normalnie). Jeśli macie jeszcze DT, zastosujcie Showdown. Po tym ataku boss odleci i włączy barierę. Omijając jego ataki musicie ją zniszczyć, dorwać go i postąpić jak poprzednio. Koniec walki. Aha, kazałem Wam wcześniej trzymać strzał. Walka w taki sposób jest niewygodna, ale dzięki temu demoniczny Nero podczas chwytu strzela w Sanctusa widmowymi ostrzami.

Savior

Walka podzielona jest na dwie części. Najpierw trzeba zniszczyć Saviorowi wszystkie kryształki, więc omijajcie ataki oraz wszelkich przeciwników. Przyda się Gunslinger i szybsze strzelanie. Gdy posąg przywali łapą w platformę, wejdźcie na niego, a zniszczycie dwa kryształy. W czasie podróżowania w przestworzach warto włączać lasery/armaty, by przewrócić Saviora wiązką energii. Wtedy na spokojnie można dotrzeć do każdej z ozdóbek. Warto pamiętać, że boss strzela niebieskimi kulami, w których są białe orby odnawiające DT. Po zniszczeniu kryształów i dotarciu na wyznaczoną platformę przychodzi czas na resztę walki. Najnudniejszą...
Celem jest ostatni klejnot (na klacie szefa). Walka toczy się na duży dystans, więc przydadzą się tylko Ebony & Ivory. Najlepiej od razu użyć prawej skoczni i po wylądowaniu nawalać w bossa. Jak podleci, to wracamy w lewo i tak w kółko. Co jakiś czas będzie można użyć DT. Po dostatecznej ilości strzałów (lub ciosów, jeśli będziecie mieć szczęście i uderzycie go, jak będzie się spod Was wynurzał) boss upadnie. Wtedy go zdemolujcie.

Angelo Sanctus

Drań nauczył się nowych sztuczek i jest szybszy. Większość walki polega na tym, by rozwalać mu osłony i dorwać go, gdy ucieka. Bywa to trudne, ale jest obowiązkowe.
Tym razem nie było jak napełnić Red Queen paliwem, więc walkę trzeba zacząć czymś innym, niż Ex Calibur – normalną wersją lub ruletką. Gdy zniszczycie osłony, boss zapewne oddali się, by strzelić ognistymi kulami. Bądźcie szybcy i wbiegnijcie pod niego, wtedy nic Wam nie zrobi. Jeśli macie już załadowany Exceed, wyskoczcie i zaatakujcie. Jak nie zablokuje, to bijcie do oporu. Jeśli mu się uda, rozbijcie mu gardę Busterem i znów lejcie aż wyląduje. Teraz albo Showdown w DT albo normalne combosy. Jeśli macie Devil Trigger, wypadałoby go użyć choćby do chwytu. Dziad oddali się i zniknie, a Wy, skoro wymasterowaliście już Max Act, napełnicie miecz jednym pociągnięciem.

Znów to samo, tylko zaczynacie Ex Caliburem. Po zdjęciu osłon albo będzie uciekał normalnie, albo zniknie i pojawi się koło Was na ziemi. Gdy machnie Spardą, robicie unik i uderzacie Streak. Jeśli się uda, będziecie mogli jeszcze mogli zrobić chwyt. Walka wygląda tak do samego końca, więc nie będę znowu pisać tego samego.
Sanctus może użyć jeszcze kilku ataków oprócz ognistych kul: deszcz wiązek laserowych w ziemię (podskoki), otoczyć Was „żarówkami" (podskoki), pojawić się ze Spardą na środku areny i zrobić coś na wzór Stingera. To najbardziej niebezpieczny atak, bo dziad nigdy nie poprzestaje na jednym (uderza ze trzy, cztery razy). Albo stosujcie uniki albo przywalcie mu z bliska w zęby Busterem, za co jest darmowy chwyt.

Walka się zakończy, ale Sanctus połączy się z Saviorem. Najpierw przywalcie Busterem w prawą rękę (gdy atakuje, lub po uniku, zanim ją podniesie z ziemi), później w lewą, a na końcu złapcie go za łeb. Ta ostatnia akcja na pewno Wam się spodoba. Pozostaje jeszcze bronić przez chwilę Kyrie przed atakami Strachów na wróble i możecie delektować się dodatkowym zakończeniem.

NIE PŁACZ NERO, DANTE NIE UMRZE

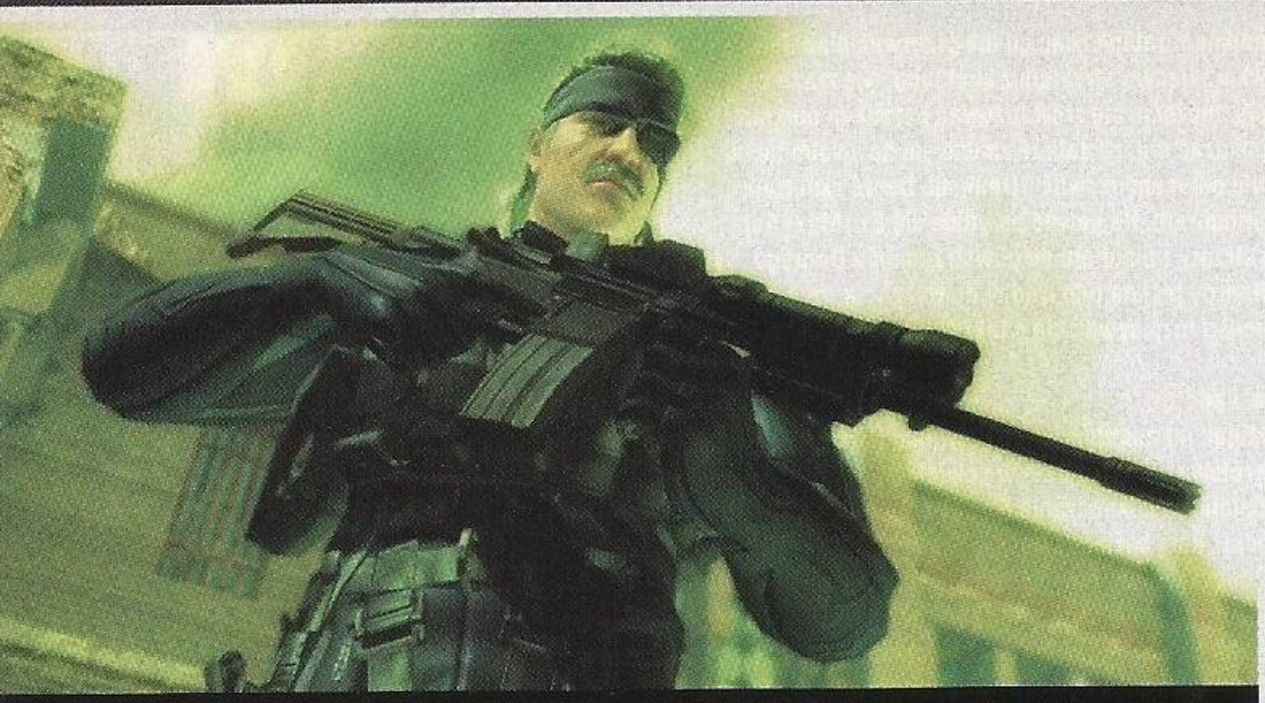
Kilka porad odnośnie Dante Must Die, który również został ułatwiony, więc poradzi sobie z nim każdy z porządnym skillem. Sztuka polega na dobrym wykorzystywaniu umiejętności bohaterów i nie poddawaniu się.
Po pierwsze, uważajcie na przeciwników. Nie dajcie im się otoczyć, blokują ciosy i potrafią unikać Snatcha. W każdej chwili mogą włączyć swój własny Devil Trigger i konkretnie Was zdemolować. Jeśli pocieszacie się teraz, że przynajmniej bossowie nie korzystają DT, to możecie się nieprzyjemnie zdziwić. Po drugie, na tym poziomie nie wszyscy przeciwnicy pojawiają się tam, gdzie powinni. Assaulty w mieście, Blitz w zamku. Także i tu szefowie nie dają o sobie zapomnieć. W jednej jako Nero walczyłem dwa razy w kilkuminutowym odstępie z Dagonem, a później z normalnym bossem tej misji.
Zawsze znajdzie się ktoś, kto nakopie Wam pod koniec poziomu i będziecie mieć dylemat czy zacząć od nowa, czy stracić punkty na continue.

POCZĄTEK KOŃCA, KONIEC POCZĄTKU

Opisałem większość tego, co opisane być powinno. Oby choć trochę pomogło Wam w graniu, bo choć DMC4 jest łatwiejsze od poprzednich części, stanowi niemałe wyzwanie i potrafi przykuć do konsoli na wiele godzin. Jeśli brakuje Wam jakiejś informacji, potrzebujecie porady, albo macie własne taktyki, zapraszam na [www.neo-plus.pl/forum] do odpowiedniego tematu lub bezpośrednio do mnie na PSN. Mój ID to Shinigami_PL. Pozdrawiam i życzę owocnych łowów. ■■

PS: Jeśli ktoś chciałby wiedzieć, dla mnie rządzi i dzieli Dante.

UWAŻAJCIE NA PRZECIWNIKÓW NA DANTE MUST DIE. NIE DAJCIE IM SIĘ OTOCZYĆ, BLOKUJĄ CIOSY I POTRAFIĄ UNIKAĆ SNATCHA. W KAŻDEJ CHWILI MOGĄ WŁĄCZYĆ SWÓJ WŁASNY DEVIL TRIGGER I KONKRETNIE WAS ZDEMOLOWAĆ



PROJEKT MGS

SOLIDNY WĄŻ KONTRA RESZTA PODŁEGO ŚWIATA

Stało się! Znamy już oficjalną datę premiery Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots. Czekamy do dwunastego czerwca! Tak jest, nie do września, nie do listopada. To będzie wymarzone rozpoczęcie wakacji.

// [www.metalgearsolid.us] mielu@neo-plus.pl

W tym miesiącu tematem numer jeden jest Metal Gear Online. Pojawiło się wiele informacji – zebraliśmy je do kupy i wyszło tego całkiem sporo. Nie przedłużamy zatem. Zaglądajcie na stronkę Zanzibaru!

METAL GEAR ONLINE

Maszyna zwana Metal Gear Online ruszyła na dobre. Pomimo dopieszczania czwartej odsłony sagi, pracownicy Kojima Productions nie chcą odwalić fuszerki i starają się jak najlepiej przygotować druga odsłonę sieciowego Metal Geara. W sierpniu przeprowadzono pierwsze beta testy, w lutym grywalna wersja dotarła do oddziałów Konami, a od kwietnia do czerwca potrwają kolejne, tym razem ostatnie otwarte testy.

Wiadomo już, że „Starter Pack" (podstawowa wersja gry) będzie dostępny w zestawie z MGS4 oraz to, że co jakiś czas w sprzedaży pojawiać się będą dodatki. W „podstawce" znajdzie się pięć map: Ambush Alley (pozostałość po zniszczonym przez wojnę mieście), Gronznyj Grad, Midtown Maelstrom (bliskowschodnie miasto, przypominające to z trailerów MGS4), Urban Ultimatum (centrum miasta z budynkami o różnej wysokości) oraz Blood Bath (kilkupoziomowe). Jeżeli chodzi o postacie znane z serii, od samego początku ujrzymy Old Snake'a i... Metal Gear Mk. II.

W dodatki zaopatrzymy się w sklepie MGO dostępnym z poziomu gry. Widać Kojima nie chce wypuszczać nas z domu przez kilka miesięcy po premierze MGS4.

Bardzo dużo uwagi poświęcono procesowi tworzenia postaci. Będzie można zmienić jej twarz, decydować o kształcie ciała, a także ubrać (na głowę da się założyć kominiarkę, gogle, okulary albo słuchawki) oraz zdecydować się na kolor kamuflażu. Nowe dodatki odblokują się wraz postępami w grze. Będzie je można również ściągnąć z sieci – tak, jak to było z kamuflażami w Metal Gear Solid 3.

Najciekawszym elementem procesu tworzenia postaci ma być wybór specjalności. Ich lista jest bardzo długa, a znajdują się na niej między innymi specjalizacja w posługiwaniu się wybranym typem broni (shotgunami, karabinami snajperskimi, pistoletami maszynowymi), usprawnione autocelowanie (da się je włączyć w czasie meczu), lepsze CQC, a nawet dłuższy czas „działania" (odwracania uwagi) magazynu dla dorosłych. Specjaliści od jednego typu broni będą mogli oczywiście używać innych fuzji, ale z trochę gorszym skutkiem. Znaczenie ma mieć również częstotliwość korzystania z danej broni oraz umiejętności.

Szesnaście osób zagra jednocześnie na sporych mapach. Doczekamy się zmian w sterowaniu. Lekkie wychylenie gałki to ostrożny spacer, mocne odpowiada za bieg (również w przykucnięciu). W czasie walki możliwe będzie odturlanie się od przeciwnika. Szybkie naciśnięcie L2/R2 nie będzie już odpowiadać za schowanie i wyciągnięcie sprzętu. Zamiast tego wybierzemy w ten sposób kolejną rzecz w menu. Koniec z taktycznym przeładowaniem.

Po naciśnięciu trójkąta odpali się tryb FPP, w którym niestety nie da się poruszać. Zresztą trójkąt stał się przyciskiem kontekstowym. Odpowiadać ma za przyklejenie się do ściany, skok w czasie biegu oraz kilka innych czynności. Rozbudowaniu ulegnie również CQC, które ze względu na liczne zalety stanie się istotnym elementem rozgrywki.

Automatyczne celowanie, o którym wspominałem wcześniej, nie będzie aż tak pomocne, jak można sądzić. Włączone sprawi, że kamera odwróci się za każdym razem, gdy przeciwnik znajdzie się w zasięgu, co może powodować problemy z orientacją w terenie. Opcja ta zostanie wprowadzona zapewne po to, by używać jej od czasu do czasu – na przykład gdy ktoś zajdzie nas od tyłu i zechcemy się szybko obrócić.

Bronie podzielone zostaną na główne, drugorzędne, oraz dodatkowe. Przed rozpoczęciem meczu oraz przed każdym respawnem wybierzemy po jednej z każdego typu. Wśród broni głównych znajdą się VZ.83, AK10Z, M4, Mosin Nagant, SVD, M870 oraz... tarcza. Nie, nie ma żadnej wartości ofensywnej. Bronie drugorzędne to między innymi pistolety GSR 1911, oraz Mk22, a wśród przedmiotów dodatkowych pojawią się różnej maści granaty (dymne, ogłuszające, odłamkowe oraz chaff), a także miny i czasopisma dla panów. Nie może zabraknąć kartonowego pudła. Na każdej planszy będzie ich co najmniej kilka, więc lepiej dobrze się im przyglądać.

Oprócz standardowych trybów: Deathmatch i Team Deathmatch, pojawią się również Rescue Mission, Control, oraz Base Mission. W tej pierwszej trzeba będzie wyrwać z rąk przeciwnika kaczkę GA-KO i dostarczyć ją do swojej bazy. Druga drużyna oczywiście musi kaczki bronić. Zasady Control są prawie takie same, tylko że do GA-KO dojdzie Kerotan, i tym razem obie drużyny walczyć będą o ich zdobycie i zaniesienie ich do bazy. Co ważne, respawny nie pojawią się w obu tych trybach, więc jeżeli zginiemy, pozostanie nam jedynie dopingowanie kolegów. Base Mission z kolei polegać ma na przechwyceniu trzech punktów na mapie oraz utrzymaniu ich przez określony czas.

Osobiście nie wyobrażam sobie pominięcia trybu Sneaking Mission, w którym jeden z graczy wcielał się w Snake'a i musiał coś dostarczyć do bazy, a reszta próbowała mu w tym przeszkodzić. Czy ujrzymy go w MGO? Jest to możliwe.

Nacisk położono na grę zespołową. Dlatego też powrócił codec zawierający zestaw wiadomości ofensywnych, defensywnych i ogólnych. Oprócz tego można komunikować się z towarzyszami przez headset oraz klawiaturę ekranową. Gra zawierać będzie rozbudowany system zarządzania listą osób, z którymi rozegraliśmy mecze. Dzięki temu będzie można dodawać ich do listy przyjaciół, zapraszać do kolejnych pojedynków, a w przerwach pozwoli na wymianę opinii poprzez system wiadomości.

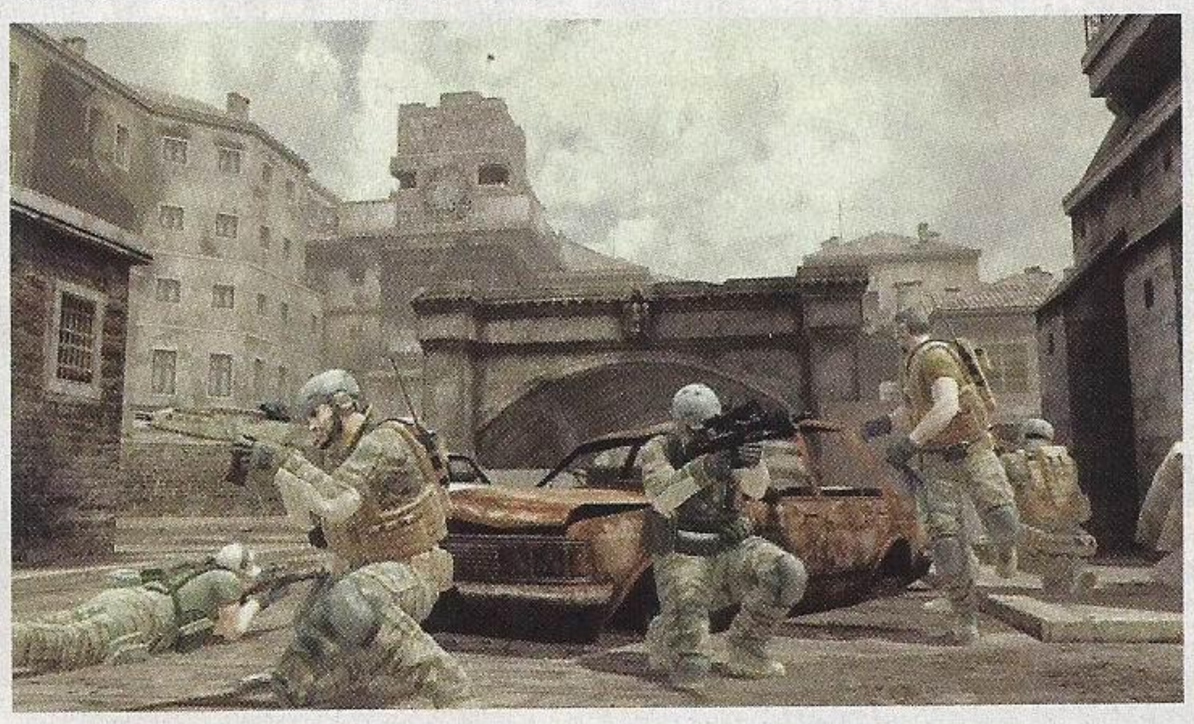
Kojima Productions reklamuje grę jako urządzenie do treningu wirtualnego dla przyszłych członków Fox Hound. Teraz system SOP wydaje się być o wiele bardziej sensowny. Tak dla przypomnienia, pozwala on udostępniać osobom z drużyny różne informacje, takie jak obecna pozycja, stan zdrowia oraz z kim w danej chwili walczymy. Można będzie dostać się również do informacji drużyny przeciwnej. Oznacza to równocześnie mocne wsparcie dla opcji tworzenia klanów i rozgrywek między nimi. Wszystko wskazuje na to, że oficjalne turnieje MGO powrócą w glorii.

Jeżeli chodzi o grafikę to z tego, co widzieliśmy MGO wygląda jak MGS4. Plansze wykonane są bardzo starannie, z dużą dbałością o takie szczegóły, jak leje po bombach, zniszczone futryny, czy resztki zburzonych budynków. Jest bardzo dobrze.

Kwestia muzyki jest o tyle ciekawa, że każdy sam dobierze odpowiadające mu kawałki. Do wyboru będą motywy z Portable Ops, Snake Eatera oraz Sons of Liberty. Jest również szansa, że pojawi się opcja słuchania własnych emeptrójek wrzuconych na dysk konsoli, na którym przechowamy również zdjęcia zrobione w trakcie rozgrywki.

Gdy już skończymy rozprawiać się z przeciwnikami, wystawimy ocenę serwerowi, na którym graliśmy (a więc dokładnie tak samo, jak chociażby w Portable Ops Plus). Dzięki temu prostemu zabiegowi inni gracze będą wiedzieć gdzie lepiej nie wchodzić.

MGO zapowiada się nad wyraz dobrze. Z pewnością będzie bardziej dopracowany od pierwowzoru, w którym roiło się od błędów, a nawet mimo to potrafił przyciągnąć na wiele godzin. Nie ma szans, żeby było inaczej. [kul] ■■



SOLIDne informacje

▶ „NIE" DLA SKŁADANEK

Zapowiadana w zeszłym miesiącu trylogia wchodząca w skład Metal Gear Solid: The Essential Collection nie ukaże się na naszym kontynencie. Powód takiej decyzji jest prosty – zamysł jak i całe wykonanie kolekcji zawdzięczamy Konami US, która w ten sposób postanowiła odpowiedzieć na japońskie rocznicowe wydanie serii. Wielka szkoda dla fanów i każdego, kto miał zamiar zapoznać się z sagą przed ukazaniem się ostatnich przygód Solida. Pozostanie import.

▶ ODPRAW SIĘ SAM

Nie wyrzuca się do kosza dobrych, sprawdzonych pomysłów, tylko je pogłębia i rozwija o nowe elementy. Z takiego właśnie założenia zdaje się wychodzić Kojima implementując w czwartej odsłonie serii system odpraw, pozwalający graczom poznać podstawowe informacje o fabule jeszcze przed zagłębieniem się w grę. Najważniejszą nowością jest możliwość poruszania robocikiem Mk. II. Zaobserwujemy to, co się dzieje podczas odpraw, skupiając się nie tylko na tym, co aktualnie mówią nasi bohaterowie. Wybierając odpowiednie opcje kamery podzielimy widok na kilka okienek, dając sobie w ten sposób możliwość sprawdzania, co w obecnej chwili dzieje się w całym pomieszczeniu. Tylko od nas zależeć będzie czy zabierzemy się za poświęcanie całej uwagi na rozmowy czy też, jeżdżąc małym pomocnikiem Snake'a, natrafimy na małe radio, z którego puścimy sobie muzykę.

[**Saladin01**]

MOTORSPORT

ŚCIGAŁKI I SYMULATORY OKIEM FACHOWCA

Cieszę się, że z Wami jestem i mogę pisać te słowa, ponieważ całkiem niedawno nie było to takie pewne. WSMP było na skraju rozpadu, ale na całe szczęście przetrwało trudny okres, po którym, o dziwo, jest jeszcze mocniejsze, co do tego wątpliwości mieć nie możecie. Szykujcie się do turnieju w PGR4, bo już w następnym numerze zamierzam zahaczyć o ten temat. Motoman / neon@neo-plus.pl

Powracamy do tematu klasyków, ale tym razem już nie tych prehistorycznych, a mniej odległych czasowo i lepiej zapamiętanych – z PlayStation 2 i Xboxa.

PRZEGLĄDU CIĄG DALSZY

Zacząć wypada od Gran Turismo 3. Przeskok do nowej generacji rozbudził wyobraźnię. Już wtedy oczekiwaliśmy zniszczeń i kamer z wnętrz wozów. Polyphony tych oczekiwań nie spełniło, ale szybko o tym zapomnieliśmy rozkoszując się piękną, fotorealistyczną grafiką i modelem jazdy doszlifowanym niemal do perfekcji. Do GT3 mam wielki sentyment i uważam je za najlepszą część serii. Przypomina kultową jedynkę, a graniu towarzyszy bardzo podobne uczucie. GT3 to taki typ gry, z której zapamięta się nawet najmniejszy szczegół. Promienie słońca przebijające się przez korony drzew, małpę wiszącą na gałęzi, czy też genialny film po zakończeniu kariery. Tak niewiele, a cieszy. Bezcenne wartości.

GRAN TURISMO 4...

W oczekiwaniu na Gran Turismo 4 miałem złe przeczucia. Mogli zmienić wszystko, ale model jazdy powinni zostawić w spokoju. O to się podświadomie martwiłem, gdy tuż po premierze odpaliłem grę. Delektowałem się nowym trybem zdjęć, oglądałem wiele aut i dopiero po dłuższym czasie zdecydowałem się na pierwszą jazdę. Pamiętam jak dziś Volvo S60R i boskie „Zielone Piekło". Piekło o dziwo wrażenie zrobiło pierwszorzędne, ale Volvo już nie. Od pierwszego zakrętu coś było nie tak. Otrząsnąłem się, sięgnąłem po ulubioną zabawkę z napędem RWD. Przeżyłem największe rozczarowanie, ponieważ oczekiwałem wiele, mało tego – ślinłem się na widok tych siedmiuset samochodów, a na samą myśl, co można z nimi wyprawiać dostawałem gorączki. GT4 było koszmarem. Większość, a pewnie nawet wszyscy z Was myślą, że upadłem z bardzo wysoka, ale mit symulacji pod nazwą GT4 został obalony w Top Gear i Fifth Gear. Ta część mogła być wielka, a okazała się być symulacją, ale dla żółtodziobów. Przykład – Aston Martin DB9, 450KM, kontrola trakcji wyłączona. Pierwszy bieg, wysokie obroty – start. Nie ma mowy o stracie przyczepności. GT4 to parodia symulacji, a każdy. kto myśli inaczej, myli się.

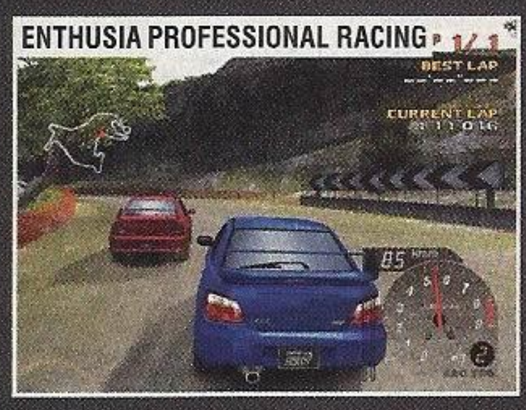
Powrót do GT3, które znam lepiej niż własną mamę, nie było tym, czego bym sobie życzył.

Z pomocą przyszła Forza Motorsport. Sprzedałem PS2, kupiłem Xboxa. Już po pierwszym zakręcie wiedziałem, że ta przygoda skończy się dopiero po nadejściu drugiej części.

Słowo „hamowanie" w Forzie zyskało zupełnie nowy wymiar. Po wyłączeniu wszystkich systemów zabawa była przednia. W końcu to kierowca prowadzi samochód, a nie na odwrót. Forza na nowo zdefiniowała pojęcie symulacji. Zarządziła, zmiotła wszystko.

ENTHUSIASM

Niedoceniona w gronie symulacji jest Enthusia Professional Racing. Zjechana przez żółtodziobów udających, że mają pojęcie o motorsporcie. Wielki żal, że ta gra się nie sprzedała. W połączeniu z kierownicą momentami biła GT3 i Forzę. Proste i miodne rozwiązania nie dały rady sprostać wymaganiom graczy, choć Konami od początku do końca prac opierało się na doświadczeniu kierowców wyścigowych. Okrutna historia. Jedna symulacja mniej, a przecież jest ich tak mało.



A RAJDY?

WRC to bardzo udana seria gier opierająca się na licencji Rajdowych Samochodowych Mistrzostw Świata. Jedynkę śmiało można pominąć. Druga część zaskoczyła grafiką, dobrym modelem jazdy, ale przede wszystkim odcinkami specjalnymi. Niektóre z nich jechało się nawet powyżej piętnastu minut. WRC3 z modelem jazdy z kreskówki nie zabłysnęło, ale już „czwórka" pozamiatała. Miała wszystko – od A do Z. Kto nie grał, po prostu musi to zrobić. WRC Rally Evolved ostatecznie ugruntowało pozycję serii. Co by nie mówić, WRC symulacją do końca nie było, choć niemal perfekcyjnie ją naśladowało, dzięki czemu grało się tak dobrze.

Jest tylko jeden tytuł zasługujący na dumne, w dziewięćdziesięciu procentach przez Was znienawidzone, miano symulacji – Richard Burns Rally. Śmieszne, ale prawdziwe jest, że już na starcie można było zakończyć „jazdę", a w najlepszym przypadku na pierwszym zakręcie. Trudna to gra. Tylko dla najtwardszych.

RalliSport Challenge 2 to dość nietypowe rajdy. Grafiką wydłubuje oczy. Podczas rajdu UK spotkałem na drodze choinkę. Uderzyłem w nią delikatnie, a ta z klasą rozkołysała się. Robi wrażenie. RalliSport to arcade, ale na tyle przyjemny, że aż się chce grać. Idealnie płynna animacja tylko do tego zachęca. Plusem są także inne dyscypliny, jak podjazdy górskie, wyścigi na lodzie, czy Rallycross. A i warunki atmosferyczne palce lizać.

I ARCADE...

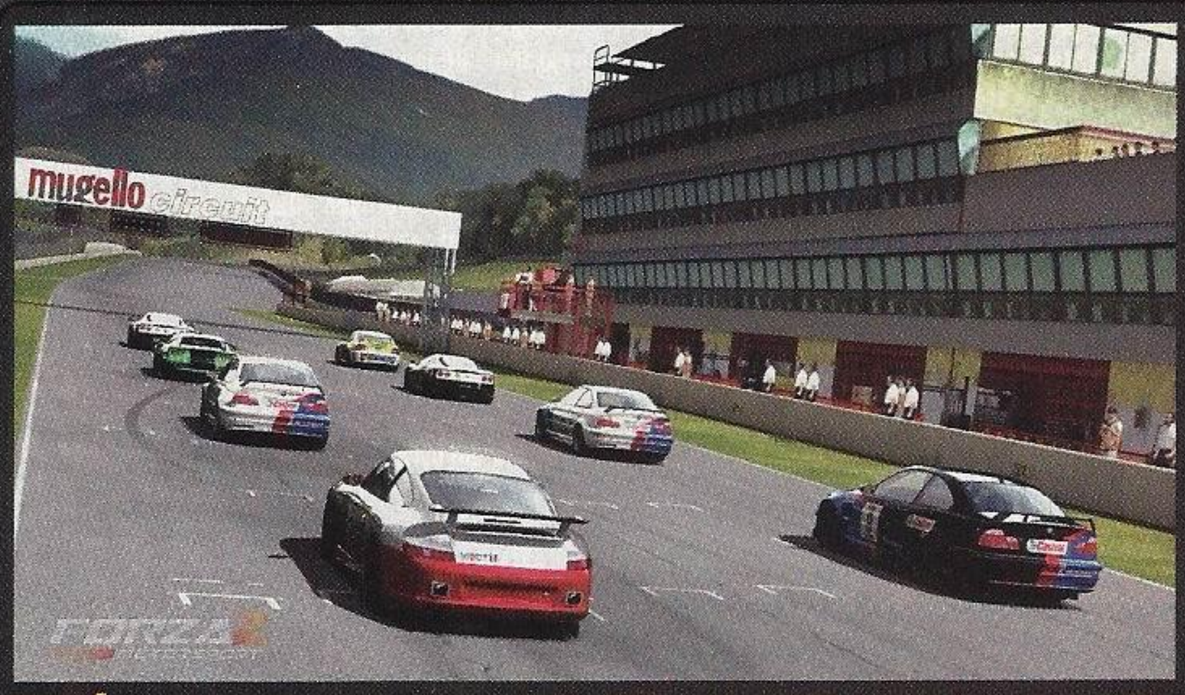
Need for Speed: Underground 2 na PS2 wypadł wyjątkowo dobrze. Jeżdżąc z kamerą „z maski", słuchając świetnie oddanego dźwięku silnika można było się wczuć. Ciekawe miasto, wszechobecny tuning, od czasu do czasu uroczy deszcz z nieba. Naprawdę dobry NfS.

Midnight Club 3 na Xboxie pozwolił mi poznać samego siebie od innej strony. Niby nie lubię arcade, a jednak. Prawda jest taka, że nie lubię, gdy gra podszywa się pod symulację. Arcade jest OK, ale pełną gębą. MC3 takie właśnie jest. Prędkość urywa głowę. Nieraz słyszałem opinię – „nie gram w to, bo jest za szybkie". Tak czy inaczej polecam – klimatyczna gra o tuningu.

Burnout 3 Takedown – totalna demolka, a w dodatku piekielnie szybka. Świetna gra na odprężenie. Bardzo dobra grafika, płynna animacja, ciekawy soundtrack i masa frajdy z gry. Kto nie grał w Burnouta, popełnił grzech ciężki. ■■

MISTRZOWSKA SZKOŁA JAZDY

Rozpoczynamy cykl pod tytułem Mistrzowska Szkoła Jazdy. Od podstaw nauczycie się przeróżnych technik prowadzenia samochodu. Od tych dających efekty na torze po popisowe sztuczki, którymi zabłyśniecie przed kumplami. Zaczynamy od driftingu, który obecnie bije rekordy popularności. Trudna to technika, więc na początek proste ćwiczenie. W Forza Motorsport 2 wybieramy samochód z napędem RWD o mocy plus/minus 300KM. Wyłączamy wszystkie systemy, bo jazda bez nich to czysta przyjemność. Gdy mamy już auto (polecam Nissana 350Z) wybieramy się na jakąkolwiek trasę w poszukiwaniu pomarańczowego drania – pachołka. Zabieramy go na środek toru, a następnie zatrzymujemy się w promieniu trzech metrów. Wrzucamy pierwszy bieg i driftujemy dookoła. Pamiętajcie, że dobry drift nie polega na kręceniu kierownicą, a operowaniu gazem. Starajcie się zataczać równe koła. Z czasem okręgi mogą być większe. Będąc online zróbcie to dookoła samochodu kumpla starając się w niego nie uderzyć. Opadnie mu szczęka – gwarantuję. Film, na którym krok po kroku nauczycie się tej sztuczki znajdziecie na YouTube pod nazwą „Neo-Plus MSJ lekcja 1".



WYŚCIGOWE SAMOCHODOWE MISTRZOSTWA POLSKI

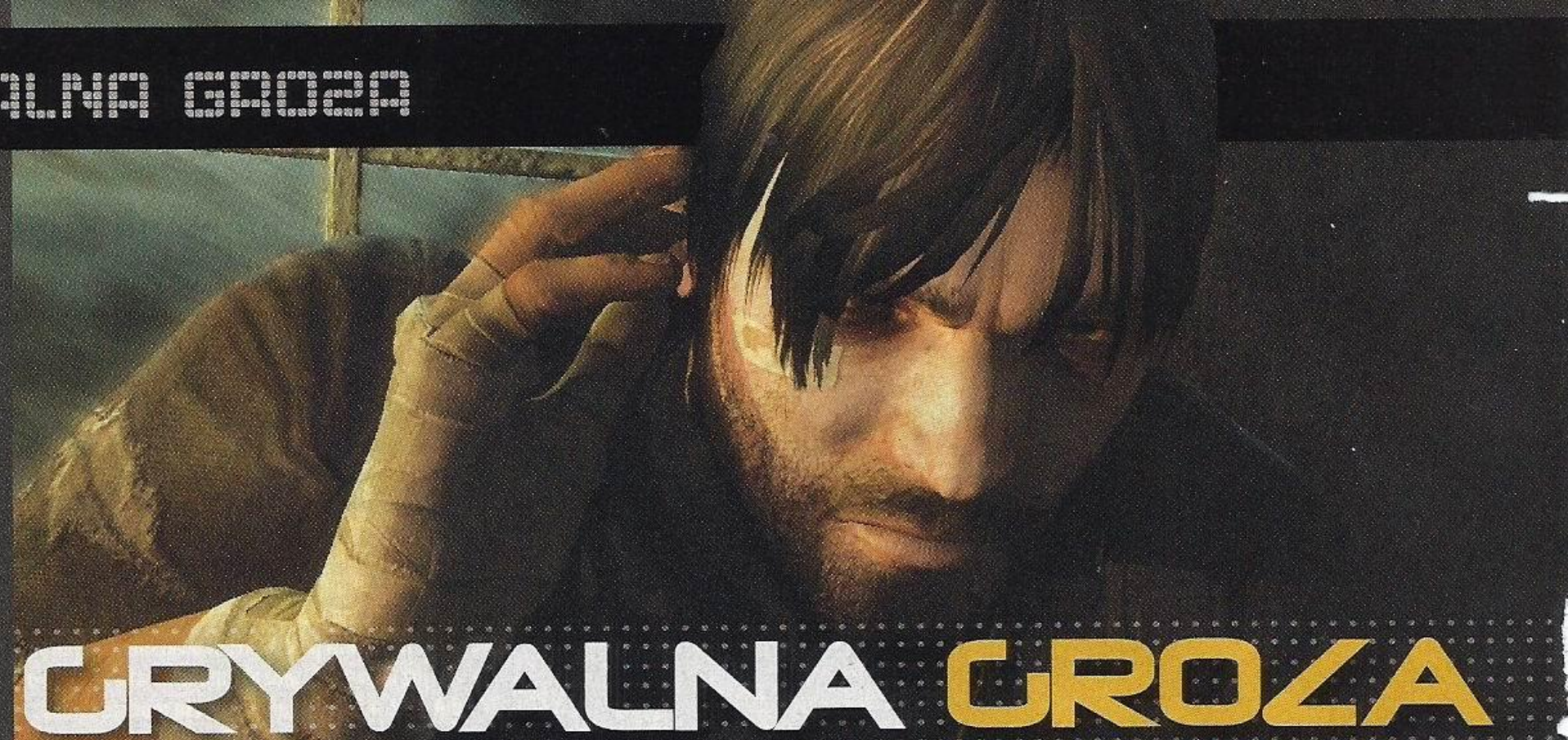
WSMP wystartowało z hukiem, ale zanim się to stało, przeszło kryzys. Duży z pozoru, ale teraz już wiem, że był potrzebny, aby wszystko dopracować do perfekcji.

Pierwsza podstawowa informacja – vice mistrz polski w FM2 dobrowolnie rezygnuje z turnieju. Okoliczności, w jakich ta sytuacja zaistniała, omawiać nie będę. Nastał kryzys, bo co to za turniej, w którymi wiadomo, kto wygra? Burza mózgów na pięć minut przed startem sezonu zaowocowała ustaleniem nowych reguł. I tak wyścigów zamiast dziesięciu, będzie dwadzieścia osiem. Już nie co miesiąc, a co tydzień w sobotę. Siedem miesięcy ostrego ścigania na najwyższym poziomie. Przed wyścigami nie ma kwalifikacji. Cały sezon zawodnik z numerem pierwszym na liście rankingowej startuje z ostatniej pozycji, a ostatni jest pierwszym. Nie ma klasyfikacji generalnej zespołów – każdy zbiera punkty tylko na własne konto. W razie problemów z frekwencją znaleźliśmy pięciu rezerwowych. Gdy zawodnik z podstawowej ósemki nie może wystartować, w jego miejsce jedzie rezerwowy, a są nimi: mariusz 11111, krecioPL, Piory007pl, deshi PL i Strozz PL.

Rozwiązanie to okazało się być strzałem w dziesiątkę, ponieważ już w pierwszej, jak i drugiej rundzie dostali oni szansę startu.

Dwadzieścia osiem wyścigów to dużo. Pomyśleliście więc pewnie, że nacisk na ich jakość nie jest już tak wielki. Zapewnienia o najlepszym sezonie nie były jednak pustymi słowami. Każde starcie to godzina ścigania w pocie czoła, w trosce o zużywające się ogumienie, w wielkim stresie, bo wiedzcie, że tutaj nie ma żartów, a najmniejszy błąd może zadecydować o ostatecznym rezultacie. Gdy piszę te słowa jesteśmy po dwóch rundach, w których działo się zbyt wiele, aby dało się streścić. Kto już na starcie okazał się wielkim przegranym? Jaka nowa maszyna dołączyła do stawki? Czym grozi nieostrożny powrót na tor? O tym przekonacie się oglądając relację z pierwszej rundy prosto z Toskanii, ale to nie wszystko, ponieważ już tydzień później odbyła się druga runda w domu brytyjskiego motorsportu – Silverstone. Nie obyło się bez zgrzytów. O losach batalii przesądził incydent, w którym to znokautowany został jeden z faworytów. Po dwóch rundach różnica pomiędzy liderami tabeli wynosi tylko jeden punkt.

Obie wideo relacje dostępne są na www.motorsportfans.pl. Po zobaczeniu tych filmów nie będziecie mieli już wątpliwości, kto organizuje najlepsze sezony wyścigowe. Oczywiście Neo Plus! ■



GRYWALNA GROZA

Zgodnie z zapowiedziami, rok 2008 zaczyna pokazywać kły, wydając ze swego pokręconego łona pierwszy z ważnych horrorów – CONDEMNED 2: BLOODSHOT. Zapraszam do specjalnego odcinka poświęconego w całości nowemu dziecku Monolith. // Dr Max

Nie zamierzam dublować tutaj recenzji (której zresztą jeszcze nie czytałem), więc powiem wprost czy gra jest dobra, czy nie. Otóż… (werble)… Owszem, jest. Miażdżąca? Nie, bez przesady. Ale lepsza od swej poprzedniczki? Zdecydowanie. Co postanowiłem uzasadnić w formie nieco bardziej uporządkowanej niż zwyczajowo odwalany w niniejszej rubryce bełkot. Ale tylko „nieco". Przed Wami zatem sześć rzeczy, które Condemned 2 robi lepiej niż „jedynka".

6. WALKA

Ta była całkiem rzetelnie rozwiązana już w pierwszym Condemned, a jednak system uległ znacznemu rozbudowaniu. Przede wszystkim, na pierwszy plan wysunięto walkę wręcz, która teraz jest najciekawszym sposobem rozprawiania się z kolejnymi zwyrodnialcami. Łączenie ciosów w kombinacje, Quick Time Event – owe sekwencje masakrowania przeciwnika (odpalane przez gracza), wykończenia z użyciem elementów otoczenia, itd. System daje sporo możliwości, jeśli tylko gracz przyzwyczai się do nietypowej dla wymiany wirtualnych ciosów, lekko dezorientującej perspektywy. Bo przypuszczam, że większość walk da się z pewną dozą szczęścia przejść za pomocą radosnej masherki – tylko co to za frajda? Broni białej jest mnóstwo i, co miłe, nie niszczy się ona tak błyskawicznie jak poprzednio. Spluwy nadal są raczej rarytasem, choć trzeba przyznać, że nawet ten element został lekko udoskonalony.

5. ŚLEDZTWO

Olbrzymim zmianom in plus uległ system badania miejsc zbrodni. Praktycznie za każdym razem gracz staje przed nowym wyzwaniem, może niespecjalnie trudnym dla ludzi z funkcjonującymi mózgami i nieco bardziej spostrzegawczych niż nowonarodzony kret, ale sprawiającym sporo frajdy. Z pewnością nie sprowadza się to już wyłącznie do „zrób zdjęcie głowy denata" albo „poświeć ultrafioletem i zobacz gdzie prowadzi krwawy ślad" – choć i te klasyki powracają. Dodatkową motywację stanowi fakt, że za każdą zbadaną poszlakę gracz jest oceniany – podobnie jak zresztą za umiejętne prowadzenie dialogów. Brawa za ten element.

4. ZRÓŻNICOWANIE

Przez co rozumiem zróżnicowanie wszystkiego – od poziomów, przez wrogów, broń, zagrywki fabularne, itd. Co rusz w grze napotyka się na nowy typ świra, kawałek oręża, czy urozmaicenie rozgrywki. Niemal każdy poziom ma swój charakterystyczny klimat i rozwiązania. Przy czym autorzy dokonali małej kompilacji klasycznie ciarkopędnych elementów horroru, takich jak upiorne laleczki, manekiny, pomysłowo zmaltretowane ciała, chichoczący szaleńcy, potworne zwierzęta (zwłaszcza ten element został wykorzystany wprost bombowo – sprawdźcie poziom w leśnej posiadłości), i sporo innych. Wszystko to owocuje największą chyba zaletą C2 – gra nie nuży.

3. POMYSŁY

Mnóstwo ich i co jeden to lepszy. Jeden z fajniejszych to zapewne uczynienie alkoholizmu głównego bohatera elementem rozgrywki – wyjaśnię na wszelki wypadek, że Ethanowi przy celowaniu trzęsą się łapy, a jedynym sposobem powstrzymania drgawek jest pociągnięcie wysokoprocentowego trunku z pozostawianych tu i ówdzie flaszek. Innym przykładem niech będzie system „responsów" powtykanych gęsto w całej grze. Niby takie QTE dla ubogich, ot – wciśnij przycisk, gdy wyświetli się na ekranie, ale jednak stanowi dodatkowy bodziec do śledzenia akcji. Takich gadżetów w grze jest sporo i to w różnych formach. Wiele z nich wzbogaca walkę lub też badanie miejsc zbrodni, inne dotyczą rozwiązań fabularnych albo designu poziomów – w każdym razie widać, że ktoś tu mocno pokombinował, żeby urozmaicić rozgrywkę.

2. „FABUŁA"

Cudzysłów bierze się stąd, iż historia opowiedziana w C2 jest w swej istocie dosyć głupkowata. Co zresztą nie dziwi, podobnie było z częścią pierwszą, a „dwójka" rozwija tamtą historię i nadbudowuje ją o kolejne elementy. Co wcale nie znaczy, że krytykuję fabułę gry. Wcale nie uważam, że każda opowieść musi być mądra, ważne za to, żeby potrafiła zainteresować. I C2 się to udaje (dla jasności dodam, że moim zdaniem pierwszej części udało się to częściowo), przede wszystkim dzięki większemu naciskowi na narrację, a mniejszemu na obijanie psycholi, a także dzięki ubarwieniu postaci. Zwłaszcza nasz protagonista, Ethan Thomas, wyzbył się swej dotychczasowej klockowatości i przepoczwarzył w całkiem ciekawego – choć sztampowego – bohatera. Ale cóż, człowiek zniszczony, zapędzony na krawędź zawsze będzie ciekawszą postacią od układnego, naiwnego harcerzyka.

1. MIĘSO

Nie mam tu, nie daj Boże, na myśli tego, że bohaterowie sypią co rusz kurwami niczym Boguś Linda u szczytu kariery, choć nie da się ukryć, że co bardziej soczyste wiązanki zdarzają się w miarę regularnie. Chodzi mi o czyste (lub raczej „zgniłe") horrorowe mięso, którego lekko zabrakło mi w pierwszej części. Tam wyglądało to mniej więcej tak – scenka przerywnikowa, budujemy klimat, po czym nagle „klaps", gazrurka w łapę i idziemy ubijać kloszardów. I atmosferę grozy przy okazji. Rozgrywka bywała tam stresująca nie z powodu umiejętnie budowanego klimatu (wcale go grze nie odmawiając), tylko z powodu ograniczonej perspektywy powodującej, że każda potyczka z więcej niż dwoma przeciwnikami zmieniała się w próbę woli. Co ciekawe, w C2 wygląda to w sumie podobnie, ale jednak… Lepiej. Klimat w „dwójce" jest nieco cięższy, a z pewnością bogatszy w dostarczane doznania. Wszystko po prostu ocieka brudem, syfem i wydzielinami organicznymi. Miejscówki po których obija się Ethan sprawiają, że pomieszczenia z „Siedem" Finchera wyglądają jak domki dla lalek. Najlepsze jednak, że C2 udaje się być tworem znacznie bardziej jednolitym niż jej poprzedniczka. Syf i atmosfera zagrożenia towarzyszą nam praktycznie cały czas. Dzięki temu dużo łatwiej pozwolić się grze przestraszyć.

A teraz – żeby nie było zbyt różowo – dwie rzeczy, które C2 robi równie źle jak jej poprzedniczka.

1. SYNDROM PIJANEJ BALETNICY

Zastosowanie perspektywy pierwszoosobowej ma swoje zady i walety. Jasne, widok „z oczu" podbija współczynnik immersji do potęgi. A panie i panowie z Monolith bez skrupułów korzystają z tego faktu, serwując momentami bardzo sugestywne sceny. Z drugiej strony, autorzy z nieznanych mi przyczyn utrzymali dziwaczną manierę poruszania się naszego bohatera. Może rozpuściły mnie lata grania w PC-towe FPSy, ale jeśli dla mojego bohatera przeszkodą nie do ominięcia jest krawężnik, albo – o zgrozo – leżący na schodach kawał dykty, coś jest mocno nie tak. Podobnie ma się sprawa z pokonywaniem przeszkód terenowych za pomocą przycisku akcji. Tak się składa, że widok FPP większość z nas ma oklepany od dzieciństwa i osobiście nigdy nie zdarzyło mi się przekraczać pryzmy belek o wysokości 20 cm wykonując przy tym dwa piruety. Co prawda takie nienaturalne momenty trafiają się o wiele rzadziej niż w pierwszym Condemned, ale jednak. Co ciekawe – to właśnie w tej części bohatera można podejrzewać o ciągłą „pomroczność jasną", więc tym razem autorzy chyba mają wymówkę.

2. „POSRAJĄ SIĘ ZE STRACHU"

Tak – jak mniemam – musieli nieraz mamrotać pod nosem autorzy, planując kolejne momenty gry mające w założeniu wywołać niekontrolowane moczenie u grającego. Raz im się udaje, raz nie. Momenty gdy coś wyskakuje „zza winkla" są dosyć przewidywalne, ale nie bardziej niż w poprzedniej grze. Poza tym autorzy nadal wychodzą z założenia, że ciemno = straszno, co czasem się sprawdza, ale – na Boga – na pierwszych poziomach musiałem rozjaśnić ekran nie dlatego, że moje serce nie mogło wytrzymać napięcia, tylko dlatego, że moje gałki oczne zaczęły wypływać z oczodołów. Podobna sprawa z filtrami – tak, wiem, szumy i zamglenia są bardzo „spuuuki", tyle że w dużej mierze uniemożliwiają grę. Przez to właśnie dla mnie były chwilami absolutnego luzu, bo wychodziłem z założenia, iż autorzy nie ośmielą się rzucić mnie w objęcia niebezpieczeństwa, gdy jedyne, co widać na ekranie, to biel, szum i kontury pomieszczenia.

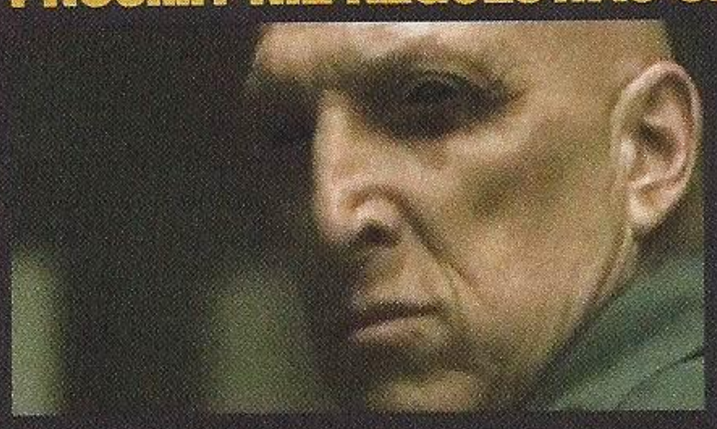
To tyle ode mnie, proszę wziąć pod uwagę, że powyższe utyskiwania mają raczej charakter czepiania się i wytykania rzeczy, które mnie osobiście nieco irytują, a innym mogą się spodobać. Ogólnie rzecz biorąc, C2 spełnił moje oczekiwania – stanowi bowiem rozbudowaną i ulepszoną wersję swej poprzedniczki. Zainteresowanym przypominam, że gra oferuje także opcje gry wieloosobowej, tyle że przestaje być wówczas horrorem, a zmienia się w mordobicie, więc nie czuję specjalnej potrzeby się nad nim w tym miejscu rozwodzić. Drugim powodem może być fakt, że niespecjalnie obchodzą mnie opcje multi, bo jestem sfrustrowanym odludkiem bez przyjaciół, zgniłe zwłoki trzymam w piwnicy, a tuzin mieszkających ze mną kotów jeszcze nie opanował rozłożenia przycisków na padzie. Ale zostańmy przy tej pierwszej opcji.

Pierwsze czarne koty za płoty, czekamy na premiery kolejnych ciekawych tytułów. Condemned 2: Bloodshot otwiera stawkę w dobrym stylu. Do zawycia za miesiąc. ■■

GŁOSY ZZA GROBU

Plejada aktorów podkładających głosy w C2 to może nie celebryci, których ekscesy śledzić możecie na plotkarskich serwisach, ale doświadczenia w branży odmówić im nie można. Andre Sogliuzzo, wcielający się w rolę Ethana, dawał głos w takich tytułach, jak Final Fantasy X, Destroy All Humans, Ratchet: Deadlocked, zaś najbardziej wstawił się podrabianiem unikalnego wokalu Ala Pacino w roli Tony'ego Montany w Scarface: The World is Yours. Kto grał, ten wie, że facet odwalił tam kawał dobrej roboty. Inni warci wzmianki aktorzy to choćby Phil LaMarr (Marvin z „Pulp Fiction", Hermes z „Futuramy" i Vamp z MGSa!) czy stary wyjadacz Michael Bell (zaczynał jeszcze w „Jetsonach", ostatnio zagrał m.in. w Lost Odyssey, Ninja Gaiden Sigma, „Autach" i MGS3). A najwięcej frajdy i tak mieli pewno członkowie ekipy nagrywający zbiorowe wrzaski i bełkotanie przeciwników.

PROSIMY NIE REGULOWAĆ ODBIORNIKÓW



Premierze Condemned 2 towarzyszy całkiem ciekawy spot reklamowy, skręcony przy udziale „żywych" aktorów. Krótka, sugestywna reklamówka przedstawia znudzonego pracownika biurowego obijającego się w nocy po biurze, kiedy nagle świat gry zaczyna przenikać do rzeczywistości i robi się ciekawie. Fajną, staroszkolną reklamówkę możecie obejrzeć choćby pod adresem: http://tinyurl.com/2svr2l

TANIEC PINGWINA NA SZKLE

Z nową generacją, z nowym duchem chciałoby się rzec, patrzę jakie możliwości dało nam Sony...

Mówię tutaj o możliwości instalacji systemu operacyjnego na konsoli, ale nie tylko. Przeciwnicy takich rozwiązań powiedzą, że to zaprzeczenie idei, jaka od zawsze była kojarzona ze sprzętami do grania. Ja powiem – nie chcesz, nie używaj, ale daj swobodę decydowania innym, co chcą odpalać na swoim sprzęcie. Przyznaję, że doceniam samą opcję rozbudowywania możliwości multimedialnych konsoli. Drażni mnie, gdy muszę przejść do innego pokoju, by odpalić blachę tylko w celu napisania kolejnych myśli do Neona, a że jedno X-pudło już wyje, więc podłączenie następnego wyjca pod telewizor odpada. Gdy Sony zapowiedziało możliwość instalacji Linuxa na konsoli, oczami wyobraźni widziałem siebie, siedzącego przed TV (oczywiście 60 cali LCD) z bezprzewodową klawiaturą w łapskach i piszącego kolejny felieton. I w zasadzie tak się stało, no może za wyjątkiem liczby cali mojego TV – jest ździebko mniejsza. A jak to zrealizowałem? Proste, pobuszowałem w necie, pościągałem wszystkie niezbędne pliki, oczywiście całkowity legal, wszystko za friko ma się rozumieć. Wypaliłem na krążku, tutaj niezbędny jest PC, i… Jest tak średnio na jeża. Więc do rzeczy.

Na pierwszy ogień poszedł OS o nazwie Ubuntu 7.4. Jako, że z wersją na PC mam trochę do czynienia, zacząłem od tej dystrybucji pingwina. Wszystko szło pięknie do momentu, gdy postęp instalacji jakoś tak upierdliwie za każdym razem zatrzymywał się na piętnastym procencie. I ani rusz do przodu pomimo kombinacji. Nic to, w zapasie miałem wersję 7.10. Ta się ładnie zainstalowała, potem ładnie uruchomiła. I co? Fajnie to chodzi, nie powiem. Co do funkcjonalności – nie będę się wypowiadał autorytatywnie. Powiem tak: jeżeli PC używasz tylko do netu i poczty, ewentualnie do pisania, jak moja skromna osoba, to możesz oddać blachę na cele dobroczynne lub młodszemu rodzeństwu. Konsola powinna Ci wystarczyć. I jeszcze jedno: oczywiście wszystko przy założeniu, że nie jesteś uzależniony od okienek oraz posiadasz taką zaletę jak cierpliwość. Bo jest pewien problem. Mianowicie wszystko chodzi strasznie wolno. Mi jakoś tak bardzo to nie przeszkadzało, ale dla kogoś wychowanego na Windowsie ta ślamazarność będzie nie do zaakceptowania. Sony ograniczyło ilość RAMu z jakiego może korzystać OS, stąd taka, a nie inna szybkość działania. Problemem numer dwa dla większości użytkowników może okazać się to, że niestety do multimediów Ubuntu również średnio się nadaje. Systemowy odtwarzacz mediów trochę słabo radzi sobie z odtwarzaniem co bardziej egzotycznych formatów, lub, co gorsza, zbyt mocno skompresowanych. Po prostu strasznie tnie, co dla maniaków filmów jest nie do przyjęcia. Ktoś powie, że zawsze można zainstalować inny. Owszem, można. Tylko gdy zacząłem ściągać wszelkiego rodzaju rozszerzenia czy kodeki, wystąpił znaczny problem ze stabilnością systemu. Należałoby chyba dogłębnie wgryźć się w temat Linuxa, co dla początkujących użytkowników softu pod znakiem pingwina będzie nie lada wyzwaniem.

Mnie wyleczyło na tyle, że gdy już trochę pobawiłem się tą wersją, zrobiłem szybki format i zainstalowałem inną dystrybucję linuxa pod nazwą YDL 5.1. Instalacja wprost miodzio, gorzej ze ściągnięciem odpowiedniego ISO – jego waga to 3.53 GB danych z diabelnie wolnego serwera. Sporo, ale warto było. Jak dla mnie naprawdę spoko OS, lepszy od poprzednika. Wszystkie niezbędne składniki systemu ma w standardzie. Nic nie trzeba doinstalowywać. Jeszcze słówko o samej instalacji, a mianowicie całość wyłożona jak na dłoni, tutorial przeprowadza za rączkę każdego, bez względu na to, czy miał coś wcześniej do czynienia z Linuxem, czy nie.

A jak z obsługą? Zacznę od netu: jest lepiej niż dobrze. Produkty Mozilli rewelacyjnie obsłużą zarówno pocztę – mowa o Thunderbirdzie, a za buszowanie w necie odpowiada świetny Firefox. Jak dla mnie ideał jeżeli chodzi o jakość. Te same produkty mam zainstalowane na PC i nie narzekam, a nawet chwalę wszem i wobec. Do pisania wypocin do Neona mamy pakiet OpenOffice – naprawdę dobry zamiennik MS Office. Na tej platformie również występują wszelkiej maści komunikatory, odtwarzacze multimedialne czy programy do obróbki grafiki. Wszystko to, co u konkurencji, a niektóre nawet lepsze.

A teraz co mi nie przypasiło. Po pierwsze i najważniejsze – polecenie boot-games-os mające na celu przełączenie do XMB w tej dystrybucji nie działa. Aby wyjść z OS-a i załadować menu konsoli należy zresetować PS3, co wiąże się z ponownym konfigurowaniem ustawień wyświetlania menu. Jak dla mnie – nie do przyjęcia. Następna wada, to tak samo jak w Ubuntu, strasznie wolna praca. Wszystko nawet ładnie chodzi do momentu otwarcia zbyt wielu programów naraz. Wtedy tnie, można białej gorączki dostać w oczekiwaniu na jakąkolwiek reakcję programu. Tutaj powiedziałem sobie: stop, zaczekam aż wyjdzie dopracowana wersja, może YDL 6.0 , którą aktualnie ściagam (choć to trochę potrwa, bo ma podobną wagę co YDL 5.1, a serwery nadal nie grzeszą szybkością). Więc pomimo prostoty w użytkowaniu i wielu plusów, jeszcze zaczekam z oddawaniem PC na złom, choć się aż prosi o to staruszek, bo lata świetności ma za sobą.

No i na koniec, czy jest to faktycznie zaprzeczenie idei jaka zawsze przyświecała konsolom, a dokładniej, idei nieskrępowanej rozgrywki? Bo gdyby w powyższym tekście, zamienić słowo PlayStation 3 na PC, to można pomyśleć że to felieton nie w Neo Plus, a w jakimś PC-maniaku czy w innej maści komputerowym periodyku. Na całe szczęście nie, bo w przypadku konsoli to tylko opcja. Nie wymóg, jak w przypadku blachy. Zresztą, zawsze można ustawić w menu konsoli autostart gry w momencie włożenia płytki do napędu oraz odpalanie konsoli na XMB, a nie na OS-ie. Wtedy funkcjonalność jest mniej więcej na poziomie PS2. Nie trzeba, ale można i to jest właśnie fajne. Zresztą takie swoiste upodabnianie się konsol do PC w niektórych aspektach zaczyna być niestety codziennością konsolomaniaka. Gry są optymalizowane dopiero po premierze. Co poniektórzy ułatwiają sobie życie zrzucając spore ilości danych na dysk konsoli, oczywiście pod warunkiem posiadania takowego, więc namiastkę instalacji również mamy za sobą. Co do dysku, a właściwie jego braku, wychodzi kolejny problem, mianowicie w niektórych przypadkach niemożność pełnego skonsumowania gry, czyli wady różnorodnej konfiguracji, tak znane z rynku PC. Nie dość, że nie da się grać w niektóre tytuły online, to przy innych nie można ściągnąć wszystkich dostępnych dodatków. To są takie gorzkie piguły obecnych czasów, które musimy co jakiś czas przełykać. Choć stają nam w gardle, to dopiero spora dawka konsolowej rozgrywki przy Lost Planet czy Burnout Paradise pomaga spłukać taką pigułę ze ściśniętego gardła. Ale gorycz pozostaje.

Wobec powyższych „grzechów", jakie nam zaserwowano, czepianie się Sony za zbyt nowoczesny nośnik czy możliwość instalacji systemu operacyjnego jest nie na miejscu. Czy to, że Bill wypuścił konsolę bez dysku to taki straszny dramat? Raczej nie. Ale nie fair jest to, że ktoś nie dał rady tego obejść w produkcji gry na tę konsolę i tyle. Na całe szczęście pozostał ostatni bastion konsolowego sznytu, a mianowicie gry. To nadal ta sama rewelacyjna zabawa, jaka zawsze była utożsamiana z konsolami. Bo o tym, czy dobrze nam się gra, decydują gry, hardware jest tam gdzieś na drugim planie. Proste, nieprawdaż? A YDL 6.0 i tak zainstaluję, aby pisać kolejne teksty czy sprawdzać pocztę w komfortowych warunkach, a nie zgarbiony w kącie, przy monitorze PC. Oczywiście wszystko przy założeniu, że znajdę na to czas. Bo w konfrontacji z zabawami przy instalowaniu, czy konfigurowaniu OS-a, nadal wygrywają gry, jak na przykład Lost Odyssey, czyli mój ostatni nabytek.

■■ **T.L.Lewis**

Najlepszy w Bygdoszczy sklep konsolowy!

KONSOLAND

▷ Gry nowe i używane w najlepszych cenach, skup, wymiana!
▷ Akcesoria (pady, karty pamięci, zdrapki do XBL)
▷ Miła i wykwalifikowana obsługa chętnie służąca pomocą przy wyborze sprzętu i gier
▷ Serwis świadczący wszelkie naprawy w rozsądnych cenach!
▷ Znajdziesz nas na rynku w Bartodziejach

TELEFON: 502-375-644

NORBIT konsole · gry · akcesoria
Poniedziałek - Piątek : 11:00 - 18:00
Sobota : 11:00 - 16:00
(0-71) 38-40-477
(0) 602-22-52-53
norby@norbit.pl
P.H.U. NOR-BIT
ul.11 Listopada 14/1
56-300 Milicz

www.norbit.pl

PLAYZONE
Centrum handlowe "Świerczewo-Chata Polska"
ulica: Leszczyńska 3/5 (5 minut od pętli Górczyn)
czynne: pon-piąt 10-19 i sob 10-15

NOWY SKLEP KONSOLOWY W POZNANIU!!!

■ gry video: sprzedaż, skup, wymiana (co piąta wymiana gratis!)
■ konsole i akcesoria: XBOX 360, PS3, PS2 i PSP!

telefon: 697-100-672 | **email:** playzone@poczta.onet.pl

Chcesz się pozbyć niepotrzebnych Ci już gier? I to tak szybko i prosto niczym wyjście z Twoim pupilem? Więc na co czekasz?!

www.skup-gier.pl

RPGAMER

CO NOWEGO W FASCYNUJĄCYM ŚWIECIE RPG?

Kończymy przyglądać się historii jrpgów. Czasy PlayStation są nam dobrze znane, więc pisanie o grach, w które każdy ma szansę zagrać, w taki sposób, jak robiliśmy to do tej pory, nie ma sensu. Co przyniesie przyszłość? Ciężko powiedzieć, podobno szykują się jakieś zmiany w Neonie. Piszcie!

rpgamer@neo-plus.pl // Scorpio & Pita

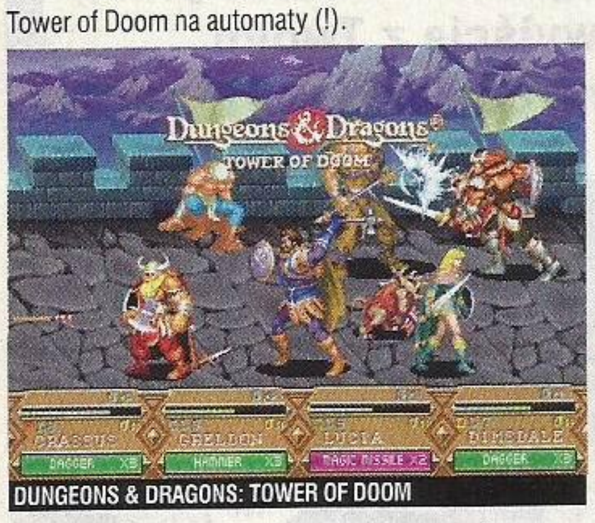
Niedawna premiera Odin Sphere ostro namieszała w światku jRPG. Wielu recenzentów i graczy mówiło o nowych rozwiązaniach i jakości. W końcu świetne połączenie gry jRPG z elementami siekanki oraz nawalanki to coś nieczęsto dziś widywanego. Wielu niesłusznie uznało tytuł za unikalny i jedyny w swoim rodzaju, rozpaczając przy tym nad brakiem mu podobnych. Jak pokazuje przeszłość naszego ukochanego gatunku, zabawy w podobne eksperymenty zdarzały się nader często, przy czym efekt był zazwyczaj piorunujący.

NAWALANKOWE ERPEGI

Czyli beat'em upy (nie mylić z siekankowymi erpegami – hack & slash!). Cofnijmy się zatem w czasie i przypomnijmy sobie kilku przedstawicieli tego ciekawego podgatunku. Gwoli ścisłości – pozwolę sobie ominąć część gier oraz całkowicie zignorować te, o których przynależność gatunkową można toczyć boje większe niż Nomura o Gackta (czyli na przykład Golden Axe, Zelda, Secret of Mana).

CAPCOM POWERHOUSE

Pierwsze udane połączenie klasycznego beat'em up z RPGiem przyszło niespodziewanie i nagle, ze strony nikogo innego jak… Capcomu! Ówcześni mistrzowie 2D w 1993 roku zaprezentowali Dungeons & Dragons: Tower of Doom na automaty (!).



DUNGEONS & DRAGONS: TOWER OF DOOM

Gra czerpała pełnymi garściami z klasycznych schematów fantasy, pozwalając graczom wybrać jedną z czterech klas postaci oraz zmierzyć się z pradawnym złem. Jednocześnie na ekranie mogło przebywać do czterech postaci, co znacznie ułatwiało zabawę oraz urozmaicało rozgrywkę. Niektóre bonusy były możliwe do osiągnięcia tylko przy całym składzie drużyny. Oprócz siekania przeciwników gracze mogli zbierać i używać przedmiotów, korzystać z magii, ataków specjalnych i artefaktów, podnosić poziom doświadczenia, a za zdobyte złoto zakupić lepszy ekwipunek i odnowić życie. Gra była dobra, lecz brakowało jej „tego czegoś", więc dość szybko zabawa stawała się nużąca. Jednak Capcom nie poddawał się i trzy lata później zaatakował świat z Dungeons & Dragons: Shadow Over Mystara. W grze znaleźli się nowi wrogowie, ekwipunek, magia i aż dwanaście różnych postaci do wyboru. Do tego doszły nieliniowe ścieżki oraz świetne zmiany w systemie rozgrywki. To wszystko, a także pierwszorzędny design, lepszy balans, ciekawsza historia oraz po cztery zakończenia dla każdej postaci, uczyniły z drugiego D&D jedną z najlepszych gier gatunku wszech czasów. Z czasem Capcom wydał port obu części na Saturna (Dungeons & Dragons Collection w 1999 roku) przystosowany do zabawy dla dwóch graczy. W 2001 roku pojawił się również niskobudżetowy port na PC, ale zaginął w czeluściach zapomnienia.

GUARDIAN HEROES

Wspomniana już konsola Segi miała spore szczęście do podgatunku. Oprócz dzieła Capcomu, posiadaczom Saturna było dane obejrzeć chyba największą zadymę, jaka dotychczas przytrafiła się całemu gatunkowi RPG, czyli Guardian Heroes. W 1996 roku zespół Treasure dał światu jedną z najlepszych i najbardziej niedocenionych gier. Zapomnijmy na chwilę o tym, że była piękna, świetnie udźwiękowiona, miodna i miała dobrą fabułę. Największą jej zaletą było to, że przy jednej konsoli mogło zasiąść pół tuzina graczy! Sześciu śmiałków kontra masa przeciwników, a wszystko to bez większych zwolnień animacji? Czysta poezja. Gra pozwalała na używanie wielu ataków, cieszyła bardzo rozbudowanym systemem walki oraz dodatkowymi trybami (np. versus).

GUARDIAN HEROES

Między misjami należało rozdzielić doświadczenie na dane atrybuty postaci oraz wybrać dalszą ścieżkę, co prowadziło do różnych leveli, zmian w fabule, a nawet innych końcowych bossów i zakończeń. Co ciekawe, gra korzystała z jeszcze jednego niezłego patentu – walki mogły się toczyć na kilku płaszczyznach. Między planami dało się dowolnie przeskakiwać, dzięki czemu część drużyny zmagała się z magami „w tle", podczas gdy reszta siekała wojów na pierwszym planie. Gra do dziś nie zestarzała się ani troszeczkę, jednak zdobycie jej graniczy z cudem. W roku 2004 dosłownie znikąd pojawił się sequel na GBA, nazwany przewrotnie Advance Guardian Heroes. Niestety porzucono wiele elementów pierwowzoru i był już tylko poprawną pozycją.

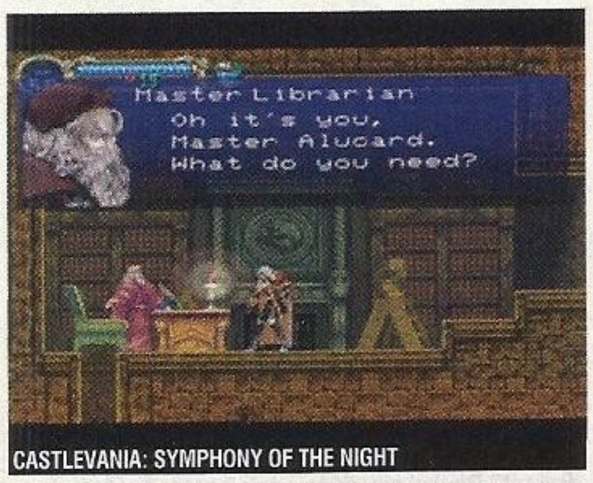
SATURN RZĄDZI

Trzecią z wielkich gier gatunku, które zaszczyciły swoją obecnością Saturna, był duchowy protoplasta Odin Sphere. Princess Crown zostało stworzone w 1997 roku przez praktycznie ten sam zespół. Gra w równie udany sposób łączy elementy wesołej siekanki z RPG. Zresztą Odin Sphere jest podobny do niej w każdym aspekcie. Od grafiki, poprzez design, aż do systemu rozgrywki. Akcja na początku skupia się wokół księżniczki Gradriel, jednak z czasem można wcielić się w inne postacie, co jest kolejnym podobieństwem między obiema grami. Atlus (Vanillaware to w dużej mierze jego byli pracownicy) odwalił kawał świetnej roboty łącząc elementy klasycznego jRPGa, hack & slasha oraz beat'em upa w składną całość. Gra została skonwertowna na PSP w 2005 roku, jednak zarówno ta wersja, jak i oryginał nigdy nie opuściły granic Japonii.

PRINCESS CROWN

SZACUN DLA HRABIEGO

Nie wolno zapominać o wielkiej serii rozrzuconej po wielu platformach. Bicze, wampiry, piękna grafika. Tak, Castlevania bez wątpienia może zaliczać się do tego podgatunku. A dokładniej jej dwie odsłony. Boskie i ponadczasowe Symphony of the Night, będące już multiplatformowym klasykiem, oraz Circle of the Moon na GameBoya Advance. Ta pierwsza, oryginalnie wydana w 1997 roku na PlayStation, z czasem doczekała się konwersji na Saturna, trafiła również na PSP, Xbox Live Arcade oraz do PlayStation Store. Zawierając aspekty klasycznej platformówki oraz staroszkolnej gry akcji, Symfonia Nocy w niespodziewany sposób zwróciła się w stronę RPGa.



CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Połączenie nieustannej akcji z kolekcjonowaniem magii i ekwipunku, levelowaniem postaci oraz ciekawą fabułą i masakryczną ilością sekretów, definitywnie zapisują grę do kanonu lektur obowiązkowych tego podgatunku jRPG. Mimo że niespecjalnie pasuje do innych wymienionych pozycji, wstydem jest jej nie znać. Historia Alucarda, świetny design Kojimy (nie, nie TEN Kojima, a pani Ayami Kojima) i odpowiednie wyważenie różnych aspektów zabawy, czynią ją ponadczasowym dziełem. Co ciekawe, w wersji na Saturna znalazły się nowe miejscówki, wrogowie, postacie, a nawet muzyka. Niestety, cieszyć się nią mogli tylko Japończycy. Musieli tylko przyzwyczaić się do grafiki gorszej niż w oryginale.
Duchowym następcą Symfonii została Castlevania: Circle of The Moon (debiut serii na GBA). Pełnymi garściami czerpiąca z SotN i wprowadzająca ciekawy system kart do dziś jest jednym z najlepszych tytułów na przenośną konsolkę Ninty. Co dziwne, wykluczono ją z oficjalnego kanonu serii.
Kolejne części serii, pomimo wysokiej jakości, skończyły z tak licznie występującymi elementami RPG, wysokim poziomem trudności, czy cudownym, mrocznym designem.

PSX TEŻ WALCZYŁ

Oprócz wspomnianej Castlevanii, wiele innych dzieł gatunku zadebiutowało na PlayStation. Już w 1997 roku na fali popularności Guardian Heroes na konsoli Sony pojawiła się gra praktycznie w całości kopiująca jej rozwiązania. Panzer Bandit wydany przez Banpresto ocierał się niemal o czystą zrzynkę, oferując zabawę w innych klimatach. Dużo gorszą zabawę, należy dodać i bez boskiego multi dla sześciu graczy. Mimo to, był pozycją warta uwagi fanów „szaraka".

BRAVE FENCER MUSASHI

Mocno uderzyć miał dopiero Squaresoft, hegemon rynku RPG w czasach panowania 32-bitowych konsol. Pierwszym kwiatkiem był Brave Fencer Musashi, który jednak jedynie liznął omawiany tu podgatunek. Mimo to warto wspomnieć, że zarówno ten tytuł, jak i jego nieoficjalny sequel Dew Prism stanowią ciekawe połączenie akcji, platformera i action-RPGa. Prawdziwym miksem chodzonego slashera oraz RPGa okazało się Legend of Mana. Piękna, ręcznie rysowana grafika cieszy oczy do dziś, system questów masakruje. To gracze decydowali, w którym miejscu na mapie świata powinny pojawić się różne miejscówki, a zależności między nimi rzutowały na część questów (gra była nimi wypchana po brzegi), czy asortyment sklepów. Do dziś nikomu nie udało się pobić tej mieszanki tworzenia golemów, łapania stworów, pięknej oprawy audio-wideo, świetnej fabuły oraz kreacji świata. Zalety można wymieniać długo. Mini-gry, tryb dla dwóch graczy (również versus), ogromni bossowie. Skupmy się jednak na najważniejszym: pierwsze skrzypce grał system walki. Ogromny, skomplikowany, długowieczny. Przygotowano ponad dwieście różnych umiejętności: skoki, rzuty, magia, bloki, kucanie, salta, specjały, okrzyki bojowe, leczenie, turlanie się, uniki... Do tego magia, kilka rodzajów broni (piki, miecze jedno i dwuręczne, noże, szpony, łuki), pomocnicy (zwierzęta, golemy). Obłęd, bez dwóch zdań. Po ukończeniu zabawy pojawiała się opcja New Game Plus i nowe poziomy trudności. Czy jest coś, czego w tej grze nie było? Do dziś marzy mi się, aby Square-Enix wydał remake i by dało się kupić w necie nowe lokacje, questy, potwory oraz umiejętności. Prawdziwy must-have i moim zdaniem najważniejsza z omawianych tu gier, popis geniuszu mistrzów ze Square.

JAKI TO GATUNEK?

W tak zwanym międzyczasie pojawiło się jeszcze kilka innych gier z tego gatunku, więc jak widać Odin Sphere nie jest osamotniony, a jego fani śmiało mogą sięgać po klasykę. A co czeka nas w przyszłości? Oboro Muramasa Yotoden, czyli nowa gra Vanillaware, ma szansę kontynuować drogę obraną przez Princess Crown. Można jeszcze doszukiwać się innych tytułów, jednak problemem jest bardzo cienka granica między action-rpg, hack & slash, a połączeniem RPG i beat'em up. Wspomnieć na pewno należałoby o elementach RPG w serii River City, snuć rozważania na temat czy poprzednie Many i dylogia Shining Soul są action-rpgami, czy mają dużo z beat'em upa, oraz pogrzebać w starych arcade'owych hitach typu Rygar lub Rastan. Ale o tym może kiedy indziej... **[Pita]** ■■

HISTORIA JRPG – CZĘŚĆ SZÓSTA

Poprzednią odsłonę Historii jRPG zakończyliśmy na roku 1996, szerokim łukiem omijając gry na konsolę PlayStation, dlatego tym razem właśnie tej platformie poświęcimy większość miejsca. Dobrych tytułów na PSXa może nie było wtedy zbyt wiele, ale ich liczba wyraźnie się zwiększała.

Warte uwagi było **Revelations: Persona** od Atlusa, spin-off serii MegaTen. Główne różnice w stosunku do klasycznych tytułów megatenowych to zmiana widoku podczas rozgrywki i możliwość porozumienia się z demonami zamiast walki z nimi.

Bardziej znanym tytułem było jednak **Wild Arms**. W tym klasycznym jRPG śledziliśmy losy grupy poszukiwaczy przygód przemierzających świat Filgaia w poszukiwaniu wrażeń, a dokładniej mówiąc, pozostałości po starej cywilizacji.

Nie mogło zabraknąć kilku taktycznych erpegów. Konami dostarczyło niezapomniane **Vandal Hearts**. Wraz z bohaterem (Ashem) mieliśmy okazję prześledzić konspirację sięgającą najwyższych elit władzy Republiki Ishtarii. Rozgrywka nie odbiegała od kanonów tego typu gier – rzut izometryczny, podział terenu walki na kwadratowe pola, przynależność postaci do jednej z siedmiu klas.

Nie samym PSXem jRPGi żyły. Sega Saturn otrzymała dwa tytuły godne zapamiętania. Pierwszym z nich była konwersja **Ogre Battle: March of the Dark Queen** ze SNESa. Drugim zaś **Shining the Holy Ark** od samej Segi. Gracz przyjmował rolę trzech najemników mających, na życzenie samego króla, odnaleźć renegata ninja. Widok fpp, turowy system walk i łażenie po lochach. Takich gier było coraz mniej...

GRA CAŁY ŚWIAT

W 1997 rozpoczęła się niepodważalna supremacja PlayStation. 31 stycznia w Japonii ukazało się **Final Fantasy VII**. W skrócie: zastosowano trójwymiarowe obiekty na prerenderowanych tłach, na płyty wepchnięto ponad 40 minut wstawek filmowych, aby ukończyć grę potrzeba było kilkadziesięciu godzin... O tej grze można pisać książki, ale pewnie większość z Was i tak wie na jej temat wszystko. Najważniejsze, że to właśnie Final Fantasy VII wywołało prawdziwy boom na jrpgi poza granicami Japonii.

Pół roku później zaatakowało **Final Fantasy Tactics**. Gra wyszła spod rąk twórcy Tactics Ogre i czerpała z jej rozwiązań całymi garściami, wrzucając je do realiów znanych z sagi Square (nazwy klas, czarów). Gra przedstawiała historię Ramzy wplątanego w pełną moralnych dylematów walkę o władzę w królestwie Ivalice. Do dziś pozycja ta jest wściekle grywalna i niemalże perfekcyjna. Co ciekawe, **Tactics Ogre**, w postaci konwersji ze SNESa, również znalazł się w ofercie wydawniczej na rok 1997. Stawkę taktycznych jRPG zamykał **Front Mission 2**. Tytuł ten, fabularnie niezwiązany z częścią pierwszą, koncentrował się na przedstawieniu rewolucji przeciw siłom OCE w mieście Aldoresh. Sama rozgrywka uległa ewolucji, wprowadzono wpływ terenu na możliwości bojowe, ograniczoną ilość amunicji, a także punkty akcji potrzebne, by w ogóle cokolwiek zrobić – zaatakować, poruszyć się.

BYŁO GRUBO

Namco wydało drugą grę z serii Tales – **Tales of Destiny**, bardzo podobną do poprzedniczki zarówno pod względem systemu walki i grafiki, jak i ogólnych założeń dotyczących budowy świata, drużyny oraz fabuły. Sama historia skupiała się wokół poszukiwania potężnych artefaktów pozostałych po dawnej wojnie między mieszkańcami Ziemi i podniebnych miast.

Znacznie ciekawsza była **Alundra**. Gra należała do gatunku zręcznościowych jRPG, z grafiką 2D i widokiem „z góry" (podobnie jak w Legend of Zelda). Capcom pochwalił się **Breath of Fire III**. Dzięki mocy konsoli zastosowano trójwymiarowe środowisko, a także zmieniono kilka elementów systemu rozgrywki. Doszła opcja enemy skill (używanie zdolności podpatrzonych u wrogów), możliwość nauki u NPC, a także zmiana formacji w czasie walki.

Warto jeszcze wspomnieć o **Grandii** (ukazała się także na Sega Saturn) od Game Arts. W czasach rewolucji przemysłowej stare mity odchodzą powoli w zapomnienie. Jednocześnie organizacje wojskowe zajmują się odkopywaniem i badaniem starożytnych ruin. Do jednej z nich przekrada się Justin, żądny przygód bohater. Co znalazł na miejscu? Cokolwiek to nie było, wystarczyło by musiał stoczyć kilkadziesiąt pojedynków. Walka przebiegała podobnie jak w innych jrpgach, z tą różnicą, że pasek gotowości postaci do działania ładował się jeszcze przez jakiś czas po wybraniu akcji. Umożliwiało to próby przerwania ataku w trakcie jego ładowania. Połączono trójwymiarowe środowiska z dwuwymiarowymi bitmapami postaci. Przeciwnicy byli widoczni na mapie, dzięki czemu można było spróbować przekraść się koło nich, uciec, bądź zaatakować od tyłu.

SŁOWO NA KONIEC

W ten sposób dobrnęliśmy do końca 1997 roku. Od tego czasu jrpgi przestały być niszowe, poznał je szerzej cały świat. Final Fantasy VII zapoczątkowało małą rewolucję, której skutki z radością obserwujemy aż do dziś. Co z kolejnymi latami? Cóż, nie warto już pobieżnie opisywać tego, w czym sami braliśmy udział. Neo Plus zgrabnie i ładnie dawało i daje możliwość śledzenia tej gałęzi rynku. Kończymy więc naszą podróż w przeszłość. Co dalej z RPGamerem? Cóż, to zależy również od Was. Dajcie znać. **[Scorpio]** ■■

KOBIECYM OKIEM O GRACH

GRANIE KONTRA PŁEĆ PIĘKNA

Było już o dydkach i higienie, czas zatem pomarudzić nieco o sprawach damsko-męskich... w graniu. Krótko mówiąc „granie kontra płeć piękna".

Identyczny temat znajduje się na naszym forum i swego czasu rozgorzała w nim zażarta dyskusja, jak to właściwie z tymi babami jest? Grają? Nie grają? A jeśli już są takie, co grają, to w co i jak im idzie? Jak to na forach dyskusyjnych bywa, w pewnym momencie wymiana zdań zeszła na temat, kto śmierdzi i dlaczego, ale to już trochę inna historia [którą możecie poznać rejestrując się na www.neo-plus.pl/forum - N+]. Obecnie wątek leży odłogiem. Być może za sprawą tego, że forumowicze przyzwyczaili się do naszej obecności, a może po prostu ruch feministyczny przynosi jakieś efekty.

W każdym razie, jak są postrzegane grające kobiety przez graczy i nie-graczy?

Różnie.

Czasem jest „strach i szacun", nierzadko pojawia się określenie „chłopczyca", a czasami faceci pokazują, że i tak wiedzą swoje i nie ma czegoś takiego jak dziewczyna znająca się na konsolach („srutu-tutu jasne"). Wśród graczy generalnie jest tak, że niby fajnie, gdyby panna jednak grać umiała. „Moja kobieta niestety nie podziela mojego hobby", czytamy na forum. Ale grającą dziewuchę mieć to też źle, bo okupuje konsolę. Aha.

To co? Mamy grać, ale nie za dużo, bo panowie potrzebują rozluźnienia po ciężkim dniu (ha, bo tylko oni), najlepiej pocinać z nimi w multi tak, jakby robili to z kumplem, ale za dobrze grać nie możemy, bo wstyd z babą przegrać. To jest chyba trochę tak, jak w poradnikach czytanych przez Bridget Jones. Dbaj o siebie, ale nie za bardzo, bo faceci lubią naturalność, jednak pamiętaj o starannym makijażu. Bądź błyskotliwa, ale nie za bardzo, by go nie spłoszyć. Mała bania. I jak tu facetom dogodzić?

Kiedyś zrobiłyśmy z dwoma kumplami mały turniej Tekkena 3. Oni (bracia) kontra my (siostry). Przerżnęli 23 do 0. Jeden z nich odrzucił pada i powiedział, że więcej w Tekkena nie zagra. Jak powiedział, tak zrobił.

Nie-gracze patrzą na kobiety-graczy (graczki? Może rozpiszemy w Enplusie konkurs na nowe określenie konsolowych maniaczek?) tak samo, jak na facetów-graczy, tylko jeszcze bardziej. „Grasz? Ale poważnie? Ale naprawdę grasz?" Aż się ciśnie na usta „Nie, czytam 'Twoją Gospodę', szydełkuję, nalepiam tipsy, gotuję, tańczę, śpiewam, wyplatam koszyki, chodzę do fryzjera, plotkuję, w wolnych chwilach strzygę owce". I chyba taka litania zostałaby lepiej przyjęta, niż „A wiesz, odpaliłam sobie w weekend konsolę i poodkrywałam krypty w Mortalu".

Tak, tak, panowie, mamy gorzej. Bo nie dość, że nie akceptujecie naszego hobby („Ile ty grasz?! Dopuść mnie wreszcie do tej konsoli!" albo „Ta, idź pograć w Spyro, lol"), a jeśli już, to byście je nam ograniczyli, to musimy jeszcze się bronić przed niegrającym otoczeniem, któremu ciężko jest pojąć, że płeć piękna zajmuje się tak plugawą rozrywką. Tfu!

I co teraz?

Na forum padł kiedyś pomysł, żeby problem „gracz i jego grająca dziewczyna" rozwiązać w bardzo prosty sposób: postawić w pokoju dwa telewizory, podczepić do każdego konsolę, postawić dużą kanapę i niech każdy bawi się czym tam chce, a najlepiej razem, bo przytulić się przy okazji będzie można. Tylko rodzi się pytanie: kto teraz kurna przyniesie piwo z lodówki?

Tekst dedykujemy rodzeństwu, które przegrało z nami w Tekkena, Robertowi i Arturowi, bo to oni na dobre wciągnęli nas w granie (nie, nie za sprawą przegranej) i czytanie Neo Plus, a poza wspomnianą bijatyką byli/są świetnymi graczami. Robertowi „Psujowi" z okazji urodzin, sto lat!

■■ **Kleksandra & Lady Luck**

COMBAT EVO

Witam wszystkich fanów HALO w kolejnym wydaniu Combat Evo. Cała seria Halo od czasu swojego powstania była natchnieniem dla twórczości swoich fanów, a studio odpowiedzialne za te gry – Bungie wspierało jak tylko mogło ten proces. //bar7h

Ostatni miesiąc był jednak niezwykle produktywny zarówno dla światowej, jak i polskiej sceny Halo. Doznały one czegoś w rodzaju „kopa na rozruch" i nabierają coraz większego impetu. W związku z tym chciałem poświęcić to wydanie na krótki opis tego, co niedawno się wydarzyło, tego co właśnie się dzieje i tego, co czeka nas niedługo. Poniżej możecie o tym trochę poczytać. Życzę miłej lektury.

▶ KRAKOWSKI TURNIEJ H3/CoD4/GoW

Informacją numer jeden jest organizowany przez niejakiego TroniCa (naszego dobrego kolegę z Polskiej Sceny Halo) turniej w Krakowie między 18 a 20 kwietnia. Nikt nie wie jak, ale udało mu się przekonać organizatorów Targów Gier i Zabezpieczeń oraz Multimediów dla Edukacji, nazywanych w skrócie LEVEL_01 do pomocy przy tym przedsięwzięciu. Dzięki poświęceniu tego człowieka gracze/drużyny/klany, które do niedawna toczyły boje online nareszcie będą mogły spotkać się oko w oko i powalczyć o zwycięstwo w przyjemnej, przyjacielskiej atmosferze, co najważniejsze bez uciążliwych lagów. Najlepsze jest to, że nie dotyczy to tylko miłośników trylogii pierścieni, ale także ludzi preferujących Call of Duty 4 i Gears of War. Swoją obecność zapowiedziało już kilku najlepszych polskich graczy. Jeśli jesteście zainteresowani to czym prędzej uderzajcie na oficjalny blog targów po więcej informacji (miło byłoby też jeśli pozostawilibyście jakiś komentarz) – www.polskietargi.blogspot.com

▶ TRYB MLG W PLAYLISTACH BUNGIE

Tak jest, dobrze czytacie! Niedawno na oficjalnej stronie Major League Gaming (www.mlgpro.com), a chwilę później na Bungie.net ogłoszono, iż wraz z pojawieniem się kwietniowego update'u do matchmakingowych playlist pojawi się możliwość pogrania w Halo 3 na zasadach tej największej na świecie ligi gier komputerowych. W menu rankingowym zamiast Team Hardcore ujrzycie MLG Team Slayer. Będzie to czteroosobowa gra drużynowa (4na4) rozgrywana w jednym z jedenastu losowo wybieranych trybów (wszystkie tryby trafiają się równie często), oto one: Multi Flag CTF Narrows, Multi Flag CTF Onslaught, Multi Flag CTF The Pit, Team Oddball Guardian, Team King Construct, Team King The Pit, Team Slayer Construct, Team Slayer Guardian, Team Slayer Narrows, Team Slayer Onslaught, Team Slayer The Pit. Ludzi grających na tych zasadach może na pewno zdziwić fakt braku trybów na mapie Stockpile, czyli fanowskiej wariacji na temat Wizarda/Warlocka, którą MLG uczyniło częścią swoich rozgrywek. Mapa ta pojawi się w późniejszym terminie, po prostu w tej chwili ma pewne problemy natury technicznej (chrupiąca animacja i źle rozstawione respawny).

▶ MLG TOP 10

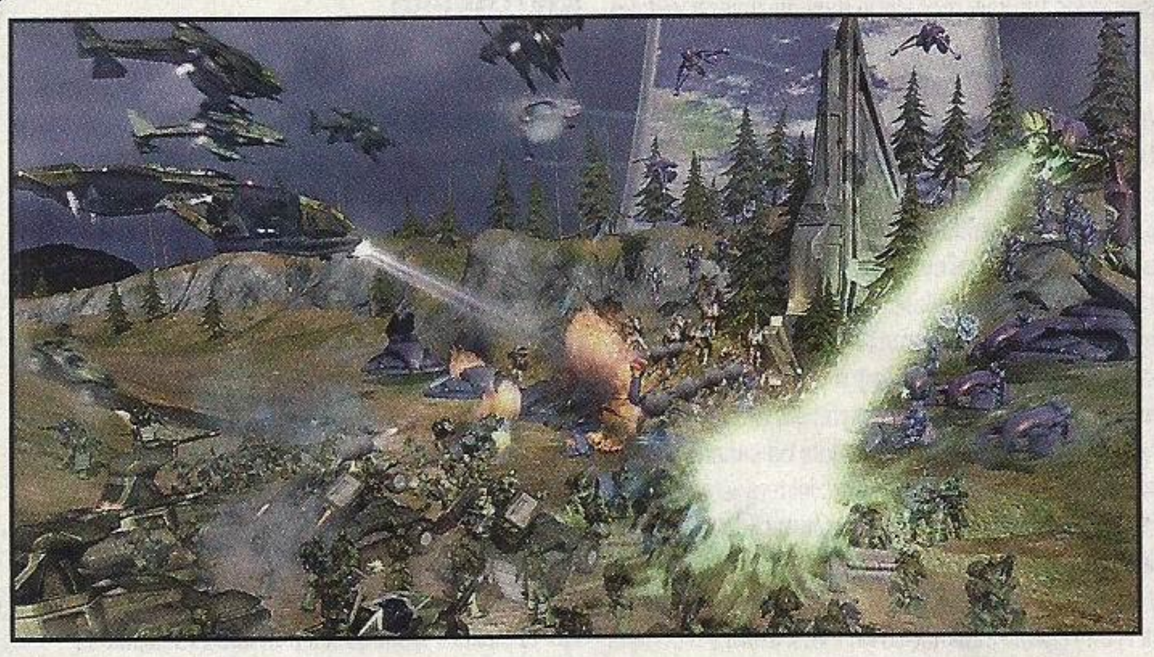
Jeżeli czytaliście artykuł o Major League Gaming to na pewno pamiętacie wzmiankę o kontrakcie podpisanym z jedną z największych amerykańskich stacji sportowych ESPN. Jednym z punktów tej umowy jest transmisja rozgrywek ligowych, tych internetowych też. Właśnie dlatego powstało MLG Top 10, czyli lista najlepszych akcji z każdego tygodnia. Pamiętacie może top 10 zagrywek NBA? Właśnie coś takiego możecie teraz zobaczyć, tyle że zamiast pięknej akcji prowadzącej do efektownego kosza możecie obejrzeć niesamowite Overkille przy użyciu snajpy i wiele, wiele jeszcze lepszych akcji. To co potrafią wykręcić tak zwani prosi z kraju hamburgerem i coca-colą płynącym to po prosty czysta poezja. Ale, ale, tak naprawdę to nie ma co o tym gadać, to trzeba po prostu zobaczyć, dlatego z pomocą może przyjść Wam albo YouTube, albo po prostu oficjalna strona ligi – www.mlgpro.com

▶ WEEKEND DOUBLEXP HOPPERS

Dobra wiadomość dla amatorów zbierania szybkiego EXPa i rang. Od niedawna co weekend Bungie włącza Hoppera (zakładkę) dającą za wygraną podwójną ilość punktów doświadczenia. W skrócie, zamiast jednego punktu dostaniecie dwa. Ciekawe jest też to, że prawie za każdym razem kilku graczy dostaje nagrody w postaci zbroi Recon. Co weekend grany jest inny, niestandardowy tryb. Kiedy to czytacie, mamy już za sobą weekend z Grifballem (genialna zabawa), z trybem Team SWAT (brak tarcz, zwiększone życie, właściwie da się zabić jednym strzałem) i Infection (zabawa z Zombie). Czasami warto pograć trochę inaczej niż zwykle ;)

▶ HALO 3.5?

Nie wiadomo dlaczego, ale u części graczy Halo 3 pozostawiło pewien niedosyt, otwarte zakończenie jeszcze dodatkowo go podsyca. Właśnie dlatego coraz częściej zaczynają pojawiać się pytania o czwartą odsłonę serii, kiedy się pojawi i co nam zademonstruje. Niestety (a może i stety) Bungie oficjalnie i głośno mówi o tym, że nie zamierza w najbliższym czasie tworzyć kolejnej symulacji zielonej konserwy, w sumie nie ma co się im dziwić, zajmują się tym już ponad siedem lat. Jaka będzie więc następna gra tego studia? O dziwo, pomimo ogłaszanej wszem i wobec chęci zrobienia sobie przerwy od sagi pierścieni, następna ich gra będzie nosić w tytule właśnie Halo. Na pewno nie wszyscy z Was wiedzą o tym, że na kilka tygodni przed premierą H3 poinformowano nas, że oprócz „kończenia walki" powstają jeszcze dwa projekty osadzone w tym samym uniwersum. Jednym z nich jest opisywane wyżej Halo Wars, drugim miał zająć się Peter Jackson (tak, ten Piotruś, od Władcy Pierścieni, ciekawe i lekko ironiczne połączenie). Co wiemy o drugim projekcie? Właściwie to nic, studio Bungie jest chyba na drugim miejscu (zaraz za Kojima Productions) jeśli chodzi o chronienie swoich tajemnic. Jedyne (dez)informacje, które udało nam się wydobyć (niestety PRowcy trenowani są w sztuce znoszenia tortur) to te mówiące o projekcie noszącym nazwę HALO: CHRONICLES i będącym już w fazie produkcji. Tu zaczynają się przypuszczenia, najprawdopodobniej będzie to opowieść o oddziale Spartan-II albo zwykłych żołnierzy. Może być to też prequel opowiadający o losach tajemniczych Forerunnerów. No cóż, za jakiś czas na pewno się dowiemy, chwilowo nie pozostaje nam nic innego, jak cierpliwie czekać.



HALO WARS

Zapewne wielu z Was słyszało już o strategii czasu rzeczywistego rozgrywającej się w uniwersum Halo, w dodatku tworzonej przez mistrzów gatunku – Ensemble Studios (odpowiedzialnych między innymi za kultową serię Age of Empires). Części z Was nasunęło się pytanie z kim będziemy walczyć, skoro (uwaga! spoiler!) między ludźmi a Covenantami nastąpił pokój (koniec spoilera). Sprawa jest prosta, akcja gry przenosi nas do roku 2525, czyli do pierwszego, dość krwawego spotkania obu ras i tego co nastąpiło w krótkim czasie po nim. Jako komandor UNSC pokierujemy losami wielu oddziałów dzielnych żołnierzy w walce przeciw najeźdźcy, starając się obronić ludzkie kolonie (to czy będziemy mogli grać Covisami nie zostało jeszcze ogłoszone). Gra zapowiada się niesamowicie, każdy kto miał szanse ją zobaczyć na pewno to potwierdzi, ba, ludzie którzy w nią grali mówią o genialnym przełożeniu kierowania poczynaniami naszej armii na pada. To może być gra, która zagrozi wyłączności komputerów osobistych na RTSy. Dobra, tyle jeśli chodzi o pozytywy, przejdźmy do tego czym martwią się wszyscy ludzie, którzy choć trochę zagłębili się w fabułę. Sprawa ma się tak – jakiś czas temu Ensemble wypuściło kilka screenów, na których widać, że akcja dzieje się na jednym z pierścieni Halo. O co ta afera? Otóż według oficjalnej wersji historii tego uniwersum pierwszy raz kiedy ludzie spotkali się z tymi budowlami miał miejsce w Halo 1, wiem że dla większości z Was to małe piwo, ot, taki szczegół-popierdółka, jednak trochę negatywnie wpływa na odbiór tej gry przez bardziej hardcore'owych fanów. No nic, pozostaje mieć nadzieję, że zostanie to skorygowane (albo, że był to właśnie taki zabieg mający przyciągnąć uwagę) i czekać na premierę Halo Wars, bo na pewno warto będzie przynajmniej sprawdzić jak dowodzi się oddziałem Warthogów. ■

▶ HALO 3 NA WORLD CYBER GAMES 2008

Doczekaliśmy się nareszcie ogłoszenia zestawu gier, w które pocinać będziemy na tegorocznej cyber-olimpiaczie WCG. Jak to było do przewidzenia, Halo 3 znalazło się w puli czternastu pozycji. Największym zaskoczeniem jest brak jej największych rywali – Call of Duty 4 (zarówno w wersji konsolowej jak i PC) i Gears of War. No cóż pozostaje cieszyć się tym co jest i trenować co sił. Pokażmy światu kto najmocniej kopie tyłki w grach!

▶ LEGENDARY MAP PACK

Trzy kolejne mapy zbliżają się do nas wielkimi krokami, już prawie da się poczuć ich oddech na naszych karkach. Znamy już nazwę i wygląd pierwszej z nich – Ghost Town, piękna mapa, osadzona w ruinach parku botanicznego. Z tego co zademonstrowano nam na screenach jest ona całkiem spora, wygląda, że 4na4 to minimum. Zademonstrowano nam skiny pojazdów z drugiej mapy. Wszystkie pomalowane są w maskowanie śnieżne, biorąc pod uwagę, że ma być spora i po ogłoszeniu powrotu bardzo popularnej mapy z którejś z poprzednich części, stawiałbym na Sidewindera. Trzecia z zapowiadanych aren ma być na szczęście mała, ciasna i ma wymuszać ostrą walkę wymagającą sporo umiejętności. Cierpliwości, kiedy to czytacie Google powinno już pomóc Wam obejrzeć wszystkie mapy, poznać dokładną datę ich premiery (na bank kwiecień), jak i cenę (pewnie 800 punktów MS, tak jak i poprzednia paczka). Aha, pamiętajcie, że pobranie poprzedniego Map Packa staje się darmowe w momencie pojawienia się nowego zestawu.

▶ BATTLE RIFLE W LABORATORIUM

Nie mam pojęcia dlaczego, ale ostatnio w przynajmniej połowie newsów pojawiają się trzy literki – MLG. Tak, tak, ci ludzie naprawdę dużo robią dla sceny, a tym razem zabrali się za coś poważnego – postanowili sprawdzić jak działa podstawowa broń ich zasad, popularna BR'ka. Część tego, czego się dowiedzieli mogliście znaleźć w jednym z poprzednich odcinków Combat Evo, ale to, co zaraz przeczytacie, może pozytywnie wpłynąć na Wasze umiejętności. Jak powszechnie wiadomo BR'ka może zabić na cztery strzały, wszyscy uważali to za trudne do wykonania w Halo 3. Do czasu. Okazuje się, że hit boxy (punkty odpowiedzialne za zaliczanie trafień) są lekko poprzestawiane i że najbardziej opłaca się strzelić wszystkie cztery razy nie w głowę, tak jak uważano kiedyś, ale raczej w ciało, ostatni strzał przeciągając tylko w stronę głowy (a właściwie brody). Powodzenia w trenowaniu.

Jeśli chcecie podzielić się swoimi przemyśleniami na temat kącika, przesłać mi screeny i filmiki, lub po prostu zaprosić do gry możecie to zrobić pisząc na bar7h@o2.pl ■■

I to byłoby na tyle, jak zwykle zapraszam do regularnego odwiedzenia stron: www.Delta-Halo.com i www.mlgpro.com

LUBLIN
NOWY SKLEP !!!
Ul.Krakowskie Przedmieście 55 (I piętro)
www.vipgamer.pl tel. (081) 44 15 400
gry konsole akcesoria
salon gier tv wymiana gier
regeneracja płyt cd / dvd

RETROSPEKCJA

JEGO KSIĄŻĘCA WYSOKOŚĆ

CZYLI TEN, NA KTÓREGO ZAWSZE NALEŻY STAWIAĆ

Kariera największego macho w historii gier video rozpoczęła się w 1991 roku w niepozornej platformówce wydanej przez Apogee. Duke z tamtego okresu nie przypominał specjalnie blondwłosego osiłka, którego świat miał pokochać pięć lat później, choć czerwonoskóremu zbitkowi pikseli obdarzonego żółtą czupryną nie sposób odmówić pewnego uroku. **Duke Nukem** był jedną z wielu wypuszczanych wówczas w formie shareware prostych zręcznościówek, w których chodziło zazwyczaj o przebiegnięcie przez serię dwuwymiarowych poziomów faszerując ołowiem wszystko co się rusza i nie pozwalając, by wszystko co się rusza odwdzięczyło się tym samym. Nie inaczej było też w tym przypadku, choć autorzy postarali się o urozmaicenie rozgrywki poprzez dodanie swego rodzaju achievementów w rodzaju na przykład zdewastowania po drodze jak największej liczby kamer. Gierka odniosła sukces wystarczający do przepchnięcia kontynuacji, która trafiła na dyski twarde w roku 1993.

Duke Nukem II przyniósł ze sobą, oprócz drobnych usprawnień graficznych, także sporą dawkę charakteru, za jaki wielbiciele serii miłują Księcia po dziś dzień. Wprawdzie nasz bohater nadal nie dorobił się swych kultowych przyciemnianych okularków, ale jego ego uległo znacznemu rozbudowaniu od czasu pokrzyżowania planów złego Dr Protona w pierwszej części. Co prawda większość tekstów rzucanych przez Duke'a brzmi raczej grzecznie w porównaniu do tego co miało nadejść kilka lat później, ale to właśnie w drugiej części byliśmy świadkami kształtowania się jego urokliwej osobowości. Także w tej części nasz aryjski heros zmierzył się w końcu z przebrzydłymi kosmitami, którzy mieli pozostać jego nemezis po wsze czasy.

Pierwsze dwie części przygód Duke'a raczej nie nadają się już do niczego poza rzewnymi wspominkami, głównie z uwagi na oprawę, która w dzisiejszych bezlitosnych czasach po prostu śmieszy. Gruchnięcie nastąpiło w roku 1996, który każdy fan serii datuje jako początek nowej ery i jednocześnie przepoczwarzenie się serii z niespecjalnie reprezentatywnej platformówy w jedną z najlepszych i najładniejszych strzelanin FPP. Wtedy to bowiem ukazał się…

Duke Nukem 3D. Gra, wbrew temu co się o niej mawia, wcale nie była przełomowa. Rozbudowane, trójwymiarowe poziomy pojawiały się już wcześniej, a oprawa – choć doskonała jak na swoje czasy – nie była wcale żadnym szokiem, zwłaszcza jeśli weźmiemy pod uwagę, że starsze Descent i Terminator: Future Shock wprowadziły postacie w pełnym 3D, podczas gdy Duke nadal korzystał z bitmapek zawsze ukazujących się graczowi z tej samej strony (co wyglądało pociesznie, zwłaszcza w przypadku zabitych wrogów kręcących się wokół własnej osi razem z perspektywą grającego). Tym niemniej, DN3D w pełni zasłużył sobie na wszelkie spływające na niego pochwały i tytuł gry kultowej, prostym faktem, że był produktem doskonałym, dopieszczonym pod każdym względem, charakternym i zapewniającym długie godziny olbrzymiej radochy.

Gra ukształtowała pewien wizerunek Księcia, zestaw elementów, bez których nie sposób wyobrazić sobie dobrej gry o Duke'u, takich jak obleśni kosmici (z nieodzownymi prosiakami w policyjnych mundurach na czele), machowskie teksty rzucane przez bohatera, arsenał pomysłowych giwer (zmniejszacz!), kupa popkulturalnych odniesień – w tym także objeżdżanie innych serii gier, interakcja z otoczeniem ze szczególnym uwzględnieniem urynałów, kultowy muzyczny motyw przewodni i oczywiście rozneglizowane sikoreczki, którym Duke mógł wcisnąć tu i ówdzie zwitek banknotów. Także tutaj pojawiły się klasyczne bryle przeciwsłoneczne. Od tamtego czasu Duke nie pokazuje się bez nich publicznie.

Patrząc z perspektywy ponad dziesięciu lat mogę wymienić dwia bodaj największe osiągnięcia DN3D. Pierwsze to niesamowicie pomysłowe, rozbudowane poziomy, którymi autorzy zapoczątkowali zupełnie nowe podejście do projektowania leveli. Dziś co prawda wysłużony silnik Build wygląda raczej jak wirtualny generator klocków Lego, ale wówczas lepiej odwzorowanych miejscówek, a zwłaszcza obszarów miejskich, zrobić się po prostu nie dało. Osiągnięcie drugie to rozpętanie jednego z większych wówczas szałów multiplayerowych w historii. Dopiero nadejście Quake'a miało zdyskontować ten sukces.

Co zresztą jest całkiem ciekawym motywem niniejszej historii. Otóż, gdy pojawił się – szumnie zapowiadany jako komputerowy ekwiwalent drugiego przyjścia Mesjasza – produkt Id Software, wielu graczy wypięło się na jego bure tekstury i nudny tryb dla jednego gracza i ogłosili swą lojalność do jedynego prawdziwego króla FPS-ów, Duke'a 3D. Frakcje obu gier długo rywalizowały, przekonując się nawzajem, zazwyczaj za pomocą inwektyw, kto tu tak naprawdę rządzi. Oddając wszelkie zasługi pierwszemu Kłejowi, należy podkreślić, że w trybie singlowym Duke kopał jego bure dupsko. Dopiero po rozwinięciu się quake'owej sceny multi, blondas musiał odsunąć się w cień.

DN3D żył i prężył bicepsy przez ładnych kilka lat po premierze, głównie dzięki dodatkowi Plutonium Pack oraz niezliczonej liczbie modów tworzonych przez sypialnianych programistów. PC-towy światek oszalał na punkcie Księcia, nic więc dziwnego, że twórcy, firma 3D Realms, postanowili rozprzestrzenić szaleństwo na konsolową populację. W roku 1997 ukazały się konwersje na wszystkie trzy liczące się wówczas systemy, czyli: PlayStation (z dodatkowym epizodem), N64 (z nowym arsenałem śmiercionośnych zabawek) oraz Saturna (bez dodatków, za to z najładniejszą oprawą). Co ciekawe, rok później światło dzienne ujrzała wersja na przymierającą Sega Mega Drive, oczywiście odpowiednio okrojona, ale z niezmienionym trzonem rozgrywki. Jedynym zgrzytem w przypadku DN64 był fakt, że Ninny – mając na względzie swą pro-rodzinną politykę – kazało w dużej mierze grę ocenzurować. Stąd też złagodzenie części wypowiedzi bohatera, a także co bardziej ekstremalnych akcji (jak wykorzystywanie szyi jednego z bossów jako toalety) oraz usunięcie z gry wszelkich nadmiernie roznegliżowanych pikseli.

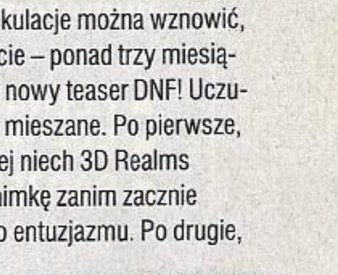
Konwersje cieszyły się na tyle dużym powodzeniem, że 3D Realms postanowiło pójść za ciosem i zleciło wyprodukowanie serii gier dedykowanych konsolom. Pierwszy ukazał się **Time to Kill** na PSX, w którym kamera wyskoczyła z oczu Księcia i usadowiła się za jego pośladkami. Jednym z ciekawszych pomysłów zaimplementowanych przez twórców, firmę n-Space, było posłanie Duke'a w podróż przez kolejne epoki naszej historii – jak np. Dziki Zachód czy starożytny Rzym (Duke w todze, groovy). Niedługo później nadciągnął **Zero Hour**, przygotowany z myślą o konsoli Nintendo. Opracowana przez Eurocom gra miała podobne założenia i fabułkę, jak jej odpowiednik na maszynce Sony. Książę ponownie musiał udać się w podróż w czasie i powstrzymać oblechów z kosmosu przed namieszaniem w historii ludzkości. Zero Hour nie była jednak po prostu konwersją TTK, choć tytuły dzieliły sporą część założeń, a także trzecioosobowy sposób przedstawienia akcji. Obie gry, choć nie dorastały do kolan swemu pierwowzorowi pod niemal żadnym względem, były w miarę sympatycznymi produkcjami. Ostatnim tego typu występem Duke'a było **Land of the Babes** na PSX, który – jak na grę akcji – zawierał podejrzanie mało… No… Akcji. Co nie zmienia faktu, że dało się w LotB zagrać bez specjalnego bólu zębów. Co ciekawe, gra oryginalnie miała nosić tytuł Planet of the Babes, ale ponoć producenci remake'u „Planety Małp" zażądali zmiany nazwy.

Tylko dwa razy udało się wepchnąć napakowane sterydami cielsko Księcia do przenośnych konsol – w 1999 na GameBoy Color ukazał się **Duke Nukem**, platformówka bazująca na dwóch pierwszych częściach serii. Dużo ambitniejszym projektem był wydany w 2002 roku na GBA **Duke Nukem Advance**, któremu udało się przenieść ideę DN3D na mały ekranik, wraz z zupełnie nowym zestawem poziomów. Całkiem udany eksperyment.

Ostatnią (pół)pełnoprawną grą z mięśniakiem w roli głównej był, wydany również w okolicach 2002 roku, **DN: Manhattan Project** – swego rodzaju powrót do platformowych korzeni Duke'a, oczywiście w odpowiednio odświeżonej oprawie. Żadna rewolucja (tudzież rewelacja), ale za to prostolinijna i relaksująca popierdółka mająca chwilowo zaspokoić apetyty milionów graczy czekających na kolejną prawdziwą odsłonę przygód Księcia. I tu dochodzimy do… Sami wiecie czego.

NA KOMÓRKĘ PROŚCIEJ

Latka lecą, a Duke'owi najwyraźniej ubywa masy i gotówki na koncie. W ostatnich latach dał się bowiem wepchnąć także na burakofony, zwane przez niektórych telefonami komórkowymi. Powstało kilka wersji jego przygód na te jakże przydatne urządzonka, m.in. Duke Nukem Mobile (dwuwymiarowa, platformowa strzelanka), jej kontynuacja zatytułowana jakże szczwanie Duke Nukem Mobile II: Bikini Project, a także Duke Nukem Mobile 3D – pełnoprawny FPS o niezłej grafice, i – co ciekawe – z w pełni trójwymiarowymi przeciwnikami. Oto czego doczekaliśmy – mocy przerobowej dawnych PC-tów zamkniętej w obudowie mniejszej niż paczka szlugów. Leżący gdzieś głęboko w szafie samotny Pentium 100 gorzko zapłakał...



Pisanie o TEJ GRZE w roku 2008, niemal 12 lat po ukazaniu się legendarnego DN3D nie miałoby większego sensu. Imperia upadają, pokolenia przychodzą i odchodzą, fani łysieją, a **DN Forever** jak się robił, tak się robi. Nie zliczyłbym ile razy słyszałem pogłoski i zapewnienia, iż gra tak naprawdę nigdy się nie ukaże, że 3D Realms ściemnia, że gdyby mieli coś poza zamęczonym na śmierć trailerem z czasów, gdy gra hulać miała jeszcze na silniku pierwszego Unreala, to na pewno by się pochwalili. Teraz jednak spekulacje można wznowić, gdyż – jak zapewne dobrze wiecie – ponad trzy miesiące temu zaprezentowany został nowy teaser DNF! Uczucia są w tym momencie mocno mieszane. Po pierwsze, po tylu latach oczekiwania, lepiej niech 3D Realms pokaże coś więcej niż krótką animkę zanim zacznie oczekiwać od graczy większego entuzjazmu. Po drugie, problem z nowym trailerem polega na tym, że… Nie wygląda to najlepiej. Oczywiście nie należy się oszukiwać, że 3D Realms siedziało nad tą grą przez ostatnią dekadę – nie trzeba być geniuszem, żeby wykoncypować, że ładne kilka razy prace ruszały od zera. Tym niemniej, zaprezentowane ujęcia wyglądają jakby grę mieli ukończoną od jakichś trzech lat, tylko zapomnieli wydobyć ją z twardego dysku szefa projektu. Tym niemniej, na kim jak na kim, ale na Duke'u nie należy stawiać krechy i spokojnie można mieć nadzieję, że Duke Nukem jednak-nie-Never okaże się najwspanialszą grą wszechczasów, eksplozją orgiastycznej rozrywki i co najmniej ósmym cudem świata. Jeśli nie, to 3D Realms będzie miało się z czego tłumaczyć. ■■

Dr. Max

PRENUMERATA, NUMERY

PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

WARIANT 1

+ GRA + DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 12 MIESIĘCY

Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 12 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 12 numerów magazynu w cenie 10, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas trzy prezenty:

- PEŁNĄ GRĘ NA PLAYSTATION 2*
- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

WARIANT 2

+ DEMO + GADŻET

NOWA!LEPSZA!

PRENUMERATA NEO PLUS NA 6 MIESIĘCY

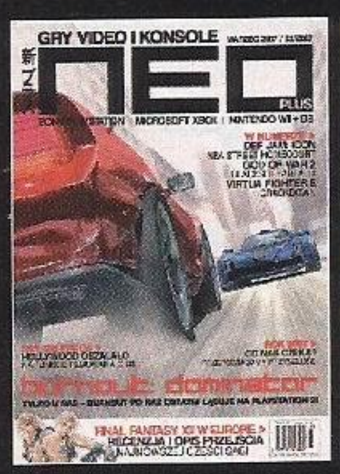
Przy zamówieniu lub przedłużeniu prenumeraty na 6 miesięcy nie tylko zapewnisz sobie 6 numerów magazynu w atrakcyjnej cenie, ale wraz z pierwszym numerem otrzymasz od nas dwa prezenty:

- GRĘ W WERSJI DEMO NA PLAYSTATION 2
- GADŻET ZWIĄZANY Z GRAMI NA KONSOLE**

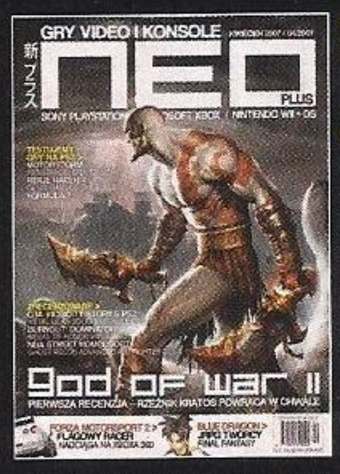
PRENUMERATĘ WYSYŁAMY PRIORTYETEM!

* – gra może być w wersji promocyjnej, nie przenaczonej do sprzedaży, ale jest to pełna wersja. Oferta ważna przez cały czas.
** – gadżety związane z grami na konsole to między innymi: koszulki z gier, smycze z logosami, pocztówki, plakaty, soundtracki i różne inne fajne bajerki!

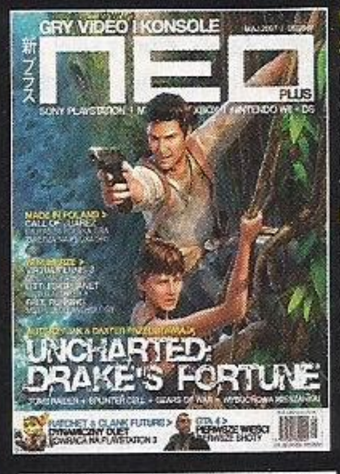
- - Każdy numer archiwalny w cenie 10 zł (koszt przesyłki jest wliczony w cenę numeru) - -
- - W sprawie starszych numerów archiwalnych prosimy o kontakt pod adresem prenumerata@neo-plus.pl - -



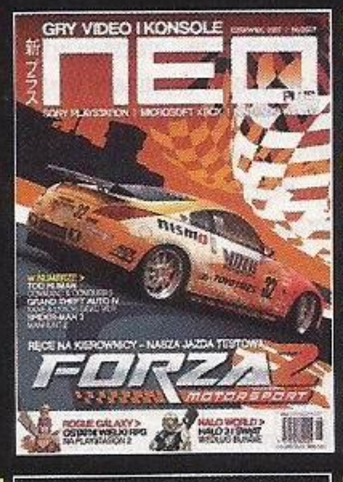
NEO PLUS 96 marzec 07
SPECJAŁY: Burnout Dominator – superracer na PS2 i PSP, Gry się Kręcą – wszystko o ekranizacjach gier, Rok 2007 – przewidujemy przyszłość
RECENZJA I MEGAOPIS: Final Fantasy XII na PS2
RECENZJE: Crackdown, Def Jam ICON, Wario Ware Touched!, Tales of the Abyss, Sid Meier's Pirates! na PSP, Arthur and the Invisibles



NEO PLUS 97 kwiecień 07
SPECJAŁ: God of War II – pierwsza recenzja megahitu na PS2
RECENZJE: Burnout Dominator, Bullet Witch, Genji 2, Medal of Honor Vanguard, Metal Gear Solid: Portable Ops, Resistance: Fall of Men, Motorstorm, GTA Vice City Stories, Ridge Racer 7, Test Drive Unlimited PS2, NBA Street Homecourt, Ghost Recon 2



NEO PLUS 98 maj 07
SPECJAŁ: Uncharted: Drake's Fortune – nowa gra autorów Jak & Daxter oraz Crash Bandicoo, Call of Juarez i wizyta w Techlandzie
RECENZJE: Full Auto 2 Battlelines, Free Running, Heatseeker, SSX Blur, Virtua Fighter 5, Virtua Tennis 3, Tiger Woods PGA Tour Wii, Metal Slug Anthology



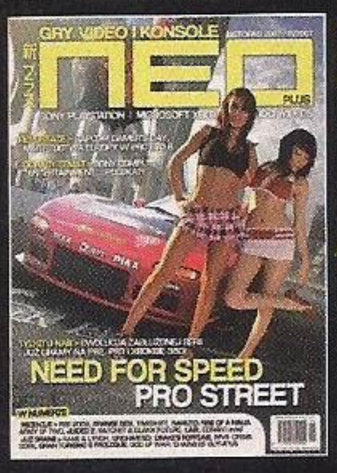
NEO PLUS 99 czerwiec 07
SPECJAŁY: Forza MotorSport 2 – megatest, Rouge Galaxy, Halo World – Halo 3 i świat według Bungie
RECENZJE: Spider-Man 3, Command & Conquer 3: Tiberium Wars, Armored Core 4, Demon Chaos, Dungeon Siege, Xenosaga Episode III, Ratchet & Clank: Size Matters, SOCOM Combined Assault, Oblivion PS3, Guitar Hero 2 X360, Delta Force BHD Team Sabre

NEO PLUS 100 lipiec 07
SPECJAŁ: Heavenly Sword - megaraport, HALO 3 test wersji beta, raport z UBIdays
RECENZJE: Colin McRae DiRT, Forza Motorsport 2, Call of Juarez, Tomb Raider Anniversary, The Darkness, Harry Potter i Zakon Feniksa, Singstar Eska Hity na Czasie, Pirates of the Caribbean: At World's End, Odin Sphere

NEO PLUS 101 sierpień 07
SPECJAŁY: Mercenaries 2: World in Flames – Raport Specjalny, Megaraport z E3 – 26 stron, Medal of Honor Airborne – już graliśmy
RECENZJE: Tenchu Z, Resident Evil 4 Wii Edition, Hour of Victory, Syphon Filter Dark MIrror, Ninja Gaiden Sigma, Transformers The Game, GrimGrimoire, Flatout Ultimate Carnage, Brothers in Arms DS

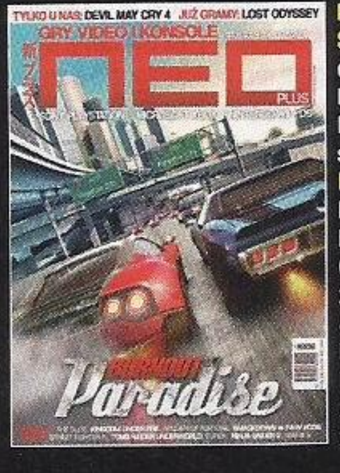
NEO PLUS 102 wrzesień 07
SPECJAŁ: FIFA 08 - Raport Specjalny, Call of Duty 4 - kontynuacja megahitu, Silent Hill Origins - najstraszniejsza gra na PSP
RECENZJE: Bioshock, Heavenly Sword, Guitar Hero: Rocks the 80's, Blue Dragon, Crazy Taxi: Fare Wars, Mario Party 8, Rogue Galaxy, SingStar, Ghost Recon Advanced Warfighter PS3, Medal of Honor Airborne

NEO PLUS 103 październik 07
SPECJAŁY: Mass Effect - testy w Hamburgu, Pro Evo 2008 - już graliśmy, Games Convention i Tokyo Game Show - relacje z wystaw, Wywiad z Adrianem Chmielarzem
RECENZJE: Halo 3, Project Gotham Racing 4, Stranglehold, Warhawk, Sega Rally, Super Paper Mario, skate., Metroid Prime 3: Corruption, FIFA 08, Persona 3

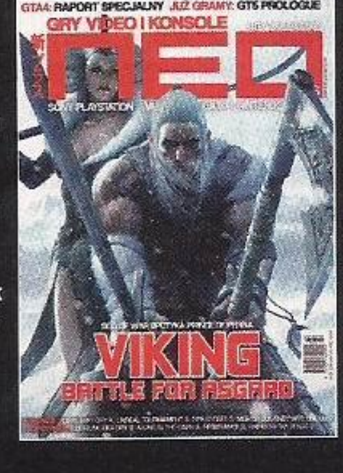


NEO PLUS 104 listopad 07
SPECJAŁ: Need for Speed: Pro Street - megaraport, Capcom Gamer's Day - reportaż z Londynu, Gran Turismo 4 Prologue - ogrywamy demko
RECENZJE: Pro Evolution Soccer 2008, The Legend of Zelda: Phantom Hourglass, Army of Two, The Orange Box, Lair, WipEout Pure, Conan, TimeShift, Ratchet & Clank Future, Naruto: Rise of a Ninja

NEO PLUS 105 grudzień 07
SPECJAŁ: Killzone 2 - nadciąga killer na PS3, Poznań Game Arena 2007 - relacja z największej polskiej wystawy gier
RECENZJE: Assassin's Creed, Call of Duty 4: Modern Warfare, Uncharted: Drake's Fortune, Super Mario Galaxy, Mass Effect, Silent Hill: Origins, Manhunt 2, Guitar Hero III: Legends of Rock, Resident Evil: Umbrella Chronicles, Kane & Lynch: Dead Men



NEO PLUS 106 styczeń 08
SPECJAŁY: Burnout Paradise - pierwsza recenzja! Lost Odyssey - już gramy, Devil May Cry 4 - najlepszy slasher nowej generacji
RECENZJE: Soldier of Fortune: Payback, Rayman Raving Rabbids 2, The Club, Smackdown Vs. Raw 2008, Eternal Sonata, Zack & Wiki: The Quest For Barbados Treasure, Medal of Honor: Heroes 2, Moto GP 2007, Sonic Rivals 2, NBA 2K8, NHL 2K8, NHL 2008



NEO PLUS 107 luty 08
SPECJAŁ: Viking: Battle For Asgard - megaraport z pokazu gry, Grand Theft Auto 4 - raport specjalny, Gran Turismo 5 Prologue - już gramy
RECENZJE: Devil May Cry 4, Unreal Tournament 3, Patapon, Fifa Street 3, Nights: Journey of Dreams, Turok, Final Fantasy XII: Revenant Wings, Contra IV, Phoenix Wright Ace Attorney: Trials & Tribulations, Eledees

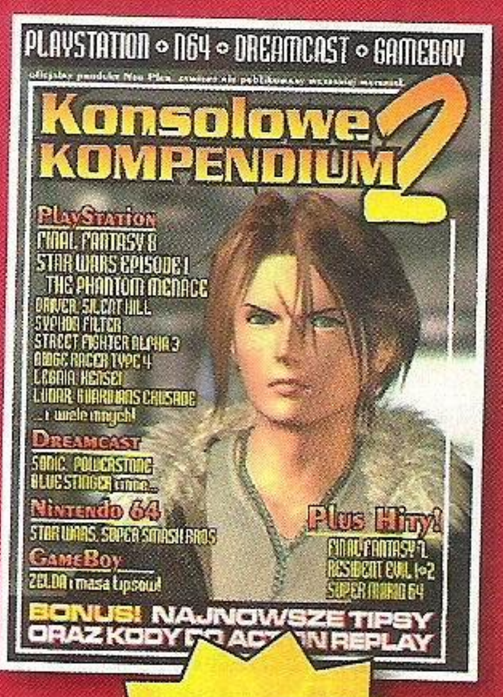
ARCHIWALNE I KSIĄŻKI

ZAPRENUMERUJ NEO PLUS - TO SIĘ OPŁACA!

Wariant 1 - prenumerata 12 numerów w cenie 99,99 zł
płacisz jak za **10 numerów**, dostajesz **12 numerów, demo na PS2 i gadżet!**

Wariant 2 - prenumerata 6 numerów w cenie 55,00 zł
dostajesz **6 numerów** w aktrakcyjnej cenie, a do tego **demo gry na PS2**

Preumerata poza granicami Polski: 12 - Europa z Rosją i Izraelem - 249 PLN, 12 - Ameryka Północna, Afryka - 299 PLN, 12 - Ameryka Południowa i Środkowa, Azja - 349 PLN, 12 - Australia i Oceania - 399 PLN

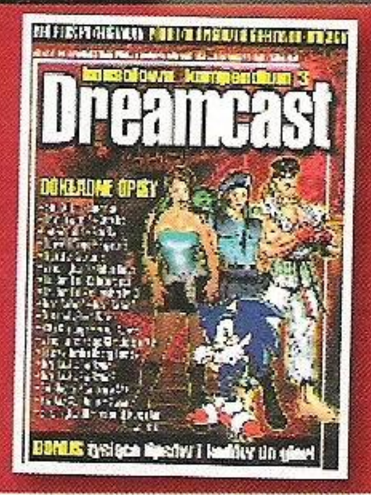


NOWA CENA!

KONSOLOWE KOMPENDIUM 2

Nasz drugi zbiór poradników i tipsów do najpopularniejszych gier konsolowych. Każdy znajdzie coś dla siebie, w nowej niższej cenie! Liczba stron: 320, cena: 9.99 (z kosztami przesyłki)

W książce znajdują się opisy do: Bloody Roar 2, Blue Stinger, Dino Crisis, Driver, Final Fantasy VII, Final Fantasy VIII, GTA London 1969, Guardian's Crusade, Kensei - Sacred Fist, Legend of Legaia, Legend of Zelda DX, Lunar: SSSC, Mario Party, Marvel VS Capcom, Powerstone, Resident Evil, Resident Evil 2, Resident Evil 3, Ridge Racer Type 4, Shadow Madness, Silent Hill, Sonic Adventure, Soul Reaver: LOK, Star Wars: Episode 1 Racer, Star Wars: Rogue Squadron, Star Wars: Episode 1 The Phantom Menace, Street Fighter Alpha 3, Super Mario 64, Super Smash Bros, Syphon Filter, The House of The Dead 2 i masa tips & tricks!



KONSOLOWE KOMPENDIUM 3

■ Biblia dla wszystkich posiadaczy konsol. 45 opisów do najlepszych gier na Dreamcasta PS one i PS2. Liczba stron: 272, cena: 19.99 (razem z kosztami przesyłki)

JAK ZAMAWIAĆ NASZE PRODUKTY?

Przy zamawianiu prenumeraty, Kompendium, bądź numerów archiwalnych wystarczy wypełnić pocztowy druk wpłaty na rachunek bankowy według podanego wzoru, dokładnie i starannie podając imię, nazwisko, adres oraz zamówienie (w rubryce: tytułem) i adres z kodem pocztowym, a następnie wpisać kwotę i opłacić ją na poczcie.
Zamówienie można opłacić także przelewem bankowym – prosimy jednak pamiętać o podaniu swojego adresu. Odbiorcą przelewu jest: Independent Press, 38 1240 1112 1111 0000 0165 7638

Wydawnictwo realizuje zamówienie w momencie otrzymania potwierdzenia z banku, co może trwać od tygodnia do miesiąca.

Dla Państwa wygody proponujemy posługiwanie się skrótami podczas wypełniania blankietu zamówienia.

Kompendia:
Konsolowe Kompendium - brak
Konsolowe Kompendium 2 - KK2
Konsolowe Kompendium 3 - KK3

Prenumerata:
Prenumerata 12 numerów - P12
Prenumerata 6 numerów - P6

Archiwalne numery Neo Plus:
Neo Plus nr. XX - NXX gdzie XX oznacza numer, który zamawiamy, na przykład:
Neo Plus nr 01 - N01
Neo Plus nr 11 - N11
Neo Plus nr 21 - N21

nazwa odbiorcy: INDEPENDENT PRESS
nazwa odbiorcy cd: PEKAO SA 8o WARSZAWA
l.k. 3 8 | nr rachunku odbiorcy: 1 2 4 0 1 1 1 2 1 1 1 1 0 0 0 0 1 6 5 7 6 3 8
waluta: WP PLN
kwota: 99,99,-
kwota słownie: Dziewięćdziesiąt dziewięć złotych i 99 groszy
nazwa zleceniodawcy: JANUSZ SMOLIWĄS
nazwa zleceniodawcy cd: BALLADY 2/12 03-200 ZAWIERCIE
tytułem: P12
tytułem cd:

POCZTA POLSKA

Opłata

Podpis

W razie problemów z zamówieniem prosimy o kontakt pod adresem email prenumerata@neo-plus.pl lub o telefon (22) 716–87–98 w poniedziałki w godzinach 14-17.

FAQ
WASZE LISTY I SMSY W IMADLE BANANA I MIELA

KONKRETY SMSem

WASZE KONKRETNE PYTANIA, KONKRETNE ODPOWIEDZI MIELA

Hej. Jak to jest z tymi martwymi pikselami na ekranie PSP? Przy ilu przysługuje wymiana/reklamacja? Czy to może zależeć od sklepu, w którym kupiłem konsol? Pozdro

To zależy od sklepu, ale generalnie jest tak, że jeśli masz, powiedzmy, pięć martwych pikseli i są one blisko siebie (więc uszkodzenie ekranu jest mocno widoczne), wtedy możesz liczyć na wymianę. W innym wypadku – tylko na fut szczęścia.

Zakupiłem jakiś czas temu prenumeratę na 12 miesięcy, ale nie pamiętam kiedy i teraz chciałbym się dowiedzieć czy informujecie wraz z ostatnim numerem do mnie wysłanym, że to już koniec i nie ma już nic..., i że muszę sobie znowu kupic ;] I jeszcze rada ode mnie. Jak każdego ciężko pracującego Polaka nie stać mnie na kupienie PS3 + TV Full HD (nie chciałbym tracić przyjemności z grania). W sumie z kinem domowym wyszłoby z osiem tysięcy, więc odłożyłem zakup i nabyłem PSP. Powiem tak: nie żałuję, opłaca się! Piękna sprawa, w MM są zestawy z 4 grami w cenie około 777. Dokupiłem jeszcze dwie gry i wymiot! Teraz grając sobie na PSP odkładam spokojnie kaskę na combo PS3, TV Full HD i kino domowe. Polecam każdemu. Pozdro, Sertiel

Świetny pomysł z tym peespekiem. Cena nie jest odstraszająca (chociaż po obniżce cen Xboxa 360 różnie można na to patrzeć), a dobrych gier jest coraz więcej. Filmy też oglądać można. Tylko ten „wymiot" trochę mnie zmylił. Informację o prenumeracie otrzymasz odpowiednio wcześniej. Nic się nie martw.

Czy szanowna redakcja mogłaby zamieszczać info o wszelakich turniejach na Pomorzu? Jeśli takowe są... Na przykład tutaj w FAQu.

Pewnie, tylko ktoś najpierw musiałby nas o nich powiadomić. Tak samo jak o złotach i innych tego typu akcjach. Jeśli mamy tego typu informacje od fanów – zamieszczamy.

Yo! Chcę kupić Xboxa 360 i słyszałem, że zapisywać stan gry można na karcie pamięci, a nie na dysku. Czy to prawda?

Można TEŻ na karcie pamięci. Kupuj Xboxa, teraz jest tani jak barszcz, a świetnych gier nie brakuje i będzie ich więcej.

Czy wiecie coś o dostępności PS3 80GB + MGS4 na polskim rynku?

Nie, ale jak się dowiemy, to damy znać.

Jeżeli dostawalibyśmy więcej takich listów, jak ten od Gonzo i ten od Sebastiana, to nie tylko nie musielibyśmy nic robić przy Neo+, ale też jest spora szansa, że ukazywałaby się zarówno wersja papierowa, jak i strugana. Albo chociaż w charakterze szopki. Chylę czoła przed dwoma bohaterami tegomiesięcznej rubryki, bo ambicją, umiejętnościami i pomysłowością dają przykład nam wszystkim. Oczywiście pisząc „nam wszystkim" mam na myśli Was wszystkich i chcę w ten sposób zmotywować przyszłych Szopenów, Stwoszów, Krasickich, Hermaszewkich i Koperników, którzy na bank czytają te słowa, do sięgnięcia po swoje nuty, dłuta, pióra, statki kosmiczne tudzież lunety i zrobienia czegoś, co następnie będę mógł zamieścić w FAQ jednocześnie stojąc gdzieś w oddali i mrucząc coś w rodzaju – „brawo chłopaki, jestem z Was dumny". Zaraz przed napisami końcowymi. // Banan

email: faq@neo-plus.pl **SMS:** +48 513 616 879 **listy:** NEO PLUS, Ottawy 11, 05-500 Piaseczno

NAJLEPSZE TAKIE NEO PLUS

Hej,
to ja jestem gościem stojącym za neowym spinoffem, który mam nadzieję Mielu przekazał redakcji ;)

▶ Witam. Tak, podesłał. Całe zlayoutowane na wzór Neo Plusa pismo z napisanymi tekstami, screenami, różnymi działami i włożonym sercem – na oko oceniając rozmiaru tego, co w charakterze serca w swoim ogonie nosił diplodok. W kwestii włożenia pracy, energii i wysiłku jestem w stanie ocenić pracę Gonza i spółki, bo przecież zajmujemy się tym na co dzień. I oceniam ją bardzo wysoko. Po części również dlatego, że przygotowując się do pewnego niepowstałego nigdy projektu, miałem w planach zrobienie dokładnie tego samego – całego pisma od a do zet i w takiej postaci zaprezentowania go wydawcy. Nie muszę dodawać, że Gonzo et consortes zrobili w tym momencie wszystko to, czego ja nie.

Wniosek, że warto się za coś takiego zabierać, wyciągnąłem po lekturze Waszych wspomnień z Dekady N+. Jednak zamiast czystego wysłania tekstów do redakcji, wpadłem na twórcze rozwinięcie tej idei :) Od razu zastrzegam, że wiem o marnej jakości okładki i mam lepszą wersję, ale po prostu nie mogłem jej wydrukować, bo waży 40MB.

▶ Bardzo twórcze i bardzo ambitne. Pełen szacunek. No tak, za chwilę zatonę w wylewanym tu miodzie, a mam jeszcze list Sebastiana...

Właściwie jedyny minus tego samplera to trochę zleżałe teksty. No ale po amatorsku nie dało rady tego uniknąć, a od momentu złożenia spłodziłem już parę konkretnych artów. Ale najważniejsze – jak się podoba ogólnie ten pomysł i jakość tekstów?

▶ Do nich mam pewne zastrzeżenia, ale nie będziemy w momencie pisania pieśni pochwalnej na temat idei i wykonania dorzucać tych kilku wersów, do których trzeba byłoby zatrudnić pana Spinacza.

Historia dostarczenia tego do Was jest tak pokręcona, cud że się w ogóle udało :) Załączę tekścik, który był w teczce razem z samplerem, jak go wysłałem do redakcji (zwrot dostałem... za miesiąc, poczta, ehh).
Pozdrawiam,
Gonzo

▶ tekst załącznika:

Bananie,
Załączam do paczki – jak zauważyłeś – czarną teczkę. Miałem przez chwilę myśl, żeby napisać na niej korektorem coś w stylu „Neo Plus Army" albo „Secret Service RULEZ!", ale jakoś skojarzyło mi się to z ciuchowym fetyszem cosplayowców. Już wolę, gdyby się udało i dalibyście mi szansę wytatuować sobie na łydce logo enplusa.

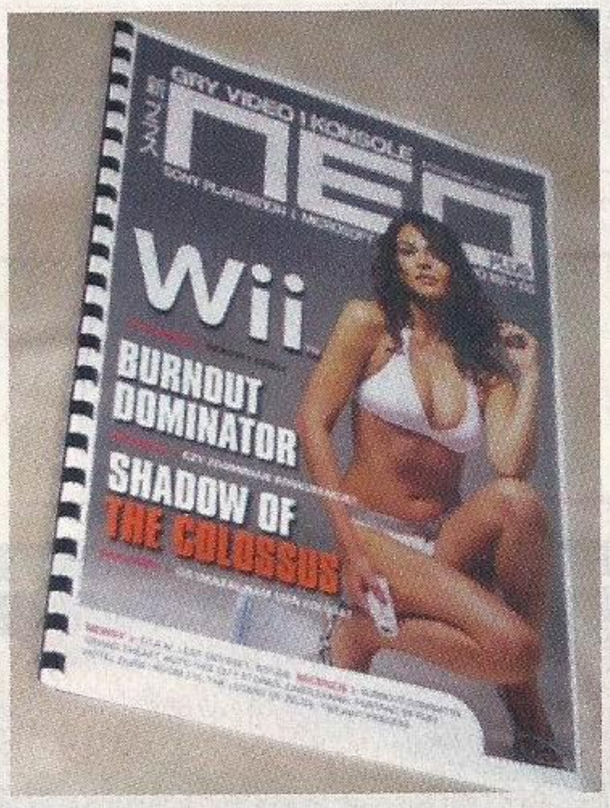
▶ Nie tatuuj sobie loga enplusa na niczym. Jak to się mawia – z wielkim logiem wiąże się wielka odpowiedzialność, a nie wiem czy redakcja dałaby radę udźwignąć jej brzemię podczas na przykład – redesignu pisma i modyfikacji loga ze świadomością, że twoje – permanentnie umieszczone na łydce – stanie się nieaktualne.

W teczce jest coś w rodzaju portfolio mojego i mego kumpla Gregoriousa. A także zioma, który to wszystko poskładał i jest mistrzem DTP – Drizita. Miałem ambitne plany dać całość Gulashowi osobiście, ale pod znalezionym w sieci adresem wydawnictwa nikt o Gulu nie słyszał, a nie udało mi się z nim ustawić mailowo. Chciałem osobiście, żeby chwilę pogadać, żeby zobaczył, czy przypadkiem nie jestem dzieckiem neostrady i nie używam pryszczy do sterowania analogami na padzie. Wiesz, takie klimaty.

▶ Przeszkody czekające na czytelnika, który próbuje osobiście spotkać się z kimś z redakcji – chyba, że właśnie wybiera się na organizowany przez Miela pokaz w kinie – to rzecz trudniejsza niż złożenie całego pisma. Jak widzisz, moment, kiedy zamknąłeś – w layouterskim znaczeniu tego słowa – tego Neo spin offa, był samym początkiem długiej podróży. Do której końca moim zdaniem teraz doprowadzić Ci będzie znacznie łatwiej.

W każdym razie mam nadzieję, że paczka dotrze, gdzie powinna i niedługo dostanę pozytywne info. Mam też taką małą prośbę o pomoc, żebyś szepnął Gulashowi dobre słowo o tym samplerze Neo. Trochę to wysiłku wymagało, ale efekt chyba jest zajebisty. Chyba nikt przed nami czegoś takiego nie zrobił.

▶ Jedyna osobą, którą znałem, był Gulash, ale przed nim to chyba rzeczywiście tylko Arek z Kwadratu, który robił pierwsze layouty jeszcze bezplusowego Neo.



SONDY I PYTANIA

Miesiąc temu zapytaliśmy Was, na którą z czterech gier (Resistance 2, Gears of War 2, Resident Evil 5, Killzone 2) czekacie najbardziej. Oto wyniki:
Killzone 2 – 20%
Gears of War 2 – 20%
Resident Evil 5 – 50%
Resistance 2 – 10%

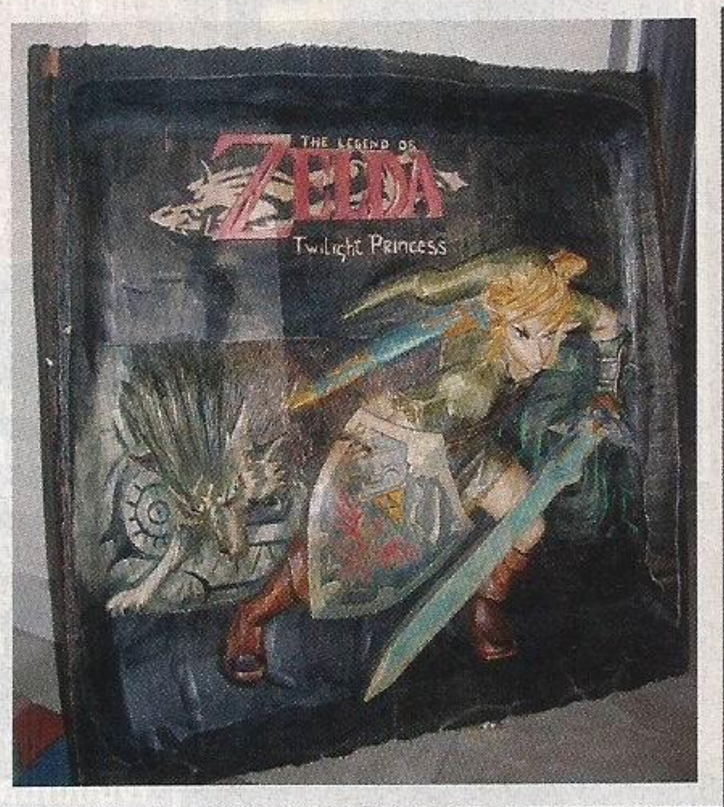
PYTANIE DO SONDY SMSOWEJ

Czy planujesz zakup Rock Banda?

1. Tak (RB1) / 2. Nie (RB2) / 3. Na spółkę ze znajomymi (RB3)

PYTANIA DO FAQ MAJOWEGO

Tym razem o nic nie pytamy, bo przyszło tyle listów, że Banan i tak będzie na nie odpowiadać przez najbliższe pół roku ;)



Tyle, dość tego gadania, bo sedno i tak jest zawarte we wstępniaku. Miłej lektury! Pozdrawiam,
Paweł vel Gonzo

PS: Stara szkoła rządzi, a najlepsze mleko prosto od krowy.

▶ Proste!
Na marginesie – wniosek o bezprawne wykorzystanie elementów layoutu Neo Plusa z domniemaniem chęci zdobycia z tego tytułu korzyści majątkowej trafił do naszego działu prawnego, który już niedługo powinien skontaktować się z Tobą, Drizitem, Gregoriousem oraz Waszymi opiekunami prawnymi.

NAJLEPSZY TAKI LINK

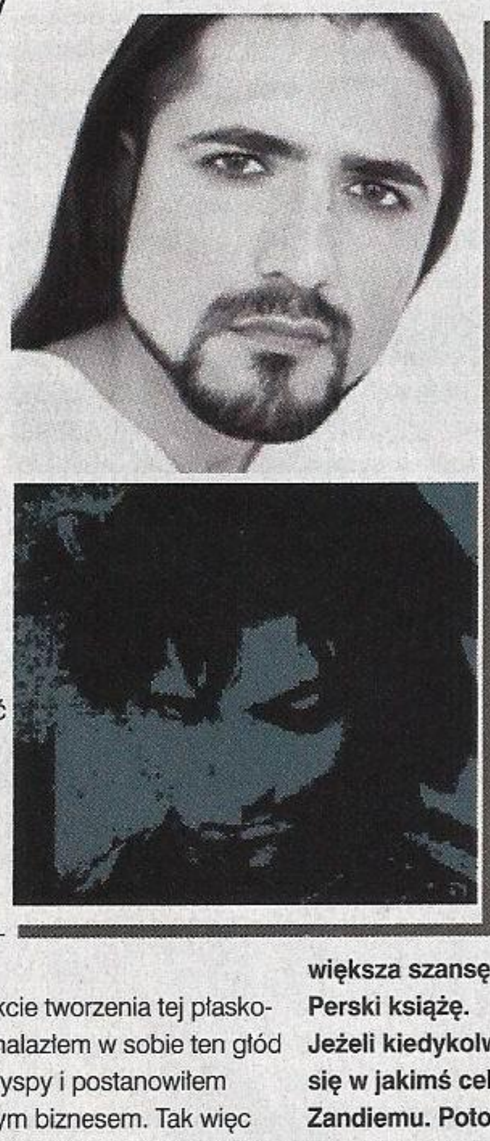
Witam!
Na wstępie mojego listu chciałbym Was serdecznie pozdrowić. Marny jest ze mnie pisarz, a tym bardziej znawca ortografii, więc bardzo proszę o wyrozumiałość. Postaram się zbytnio nie zanudzać, więc do rzeczy. Skoro czytacie ten tekst, to zapewne zdążyliście już się zapoznać z zawartością przesyłki.

▶ Ano tak. Zdążyliśmy. Efekty – znacznie ciekawsze w realu – są naprawdę niesamowite. Kiedy podczas wizyt w muzeach oglądałem płaskorzeźby, czułem że nie są wykorzystywane we właściwy sposób, ale nie bardzo wiedziałem, co miałoby być tym odpowiednim. Teraz już wiem. Każda – nomen omen – gałąź sztuki może zostać zaprzęgnięta do naszej ulubionej rozrywki.

Mam nadzieje, że pamiętacie moją poprzednią pracę, którą podarowałem Waszej redakcji (a było to całe wieki temu). Chyba jednak nietrudno się pomylić, bo przedstawia tą samą postać. Być może zadajecie sobie pytanie, co skłoniło mnie do zrobienia tej płaskorzeźby? Jest kilka powodów.

Jednym z ważniejszych było to, że od dłuższego czasu nie miałem dłuta w dłoni. Pracowałem ostatnio w UK. Niestety w firmie zupełnie niezwiązanej z moimi zainteresowaniami. W życiu czasem tak bywa, że nie zawsze można robić to, co sprawia, że czujemy się do końca spełnieni. Tak więc będąc na urlopie i mając dużo wolnego czasu postanowiłem wrócić do swojej wielkiej pasji.
Rzeźbienie zawsze było, jest i mam nadzieje pozostanie moim hobby, a teraz również sposobem na życie. Moją drugą namiętnością ;) od zawsze było granie. Do dzisiaj z łezką w oku wspominam swój pierwszy komputer (legendarna Amiga 600). Później raczej przeważały konsole.
Pobyt w Londynie pozbawił mnie zupełnie możliwości „dłubania" w drewnie. Ze względu na notoryczny brak czasu, a także z powodu dosyć częstych zmian adresu zamieszkania, z graniem także nie byłem na bieżąco. Jedynie konsolka PSP dawała mi jakąś namiastkę magicznego świata gier. Jako zagorzałemu miłośnikowi tego typu rozrywki doskwierał mi najzwyklejszy niedosyt. Gdy już przyjechałem do kraju, postanowiłem przed zakupem odpowiedniego sprzętu zaczerpnąć informacji. Problem z wyborem, w którą konsolę najlepiej teraz zainwestować trapi mnie do tej pory. Pewnie niejeden czytelnik N+ ma lub miał taki dylemat. Znajomi oczywiście polecają sprzęt taki, który mają w domu. Potrzebowałem bardziej obiektywnej oceny, więc sięgnąłem po najlepiej mi znane pismo, czyli Wasz miesięcznik.

▶ Marzenie każdego rubrykanta listów w dowolnym piśmie – miły, kulturalny czytelnik grzecznie wyrażający swoje zdanie i chwalący periodyk, do którego pisze, a jednocześnie nie oczekujący niczego w zamian. Ba! Samemu mający coś do zaoferowania.



Nie będę ukrywał, że od wielu lat nie czytałem NEO+ tak często, jak bym chciał. Z ogromną ciekawością dobyłem ostatni zeszyt. Powiem jedno: nie zawiodłem się!!! Tyle lat na rynku, a chłopaki nadal trzymają wysoki poziom. Oby tak dalej! W jednym z moich ulubionych działów, czyli FAQu, znalazłem wzmiankę o reaktywacji galerii. Postanowiłem przypomnieć się chłopakom ze swoim skromnym talentem ;)
Mam nadzieję, że choć troszeczkę przypadnie Wam do gustu moja praca i tym samym będzie się ładnie prezentować w redakcji.
Radość, jaką czerpałem w trakcie tworzenia tej płaskorzeźby sprawiła, że znowu odnalazłem w sobie ten głód rzeźbienia. Nie wróciłem na Wyspy i postanowiłem spróbować swoich sił z własnym biznesem. Tak więc mogę z satysfakcją ogłosić, że zaczynam swoją działalność. Odnowiłem stare znajomości, nawiązałem sporo nowych kontaktów, tak więc na razie na brak pracy nie narzekam. Niedługo mam zamiar stworzyć swoją stronę internetową, a gdy już będzie gotowa, nie omieszkam Was o tym poinformować
Na koniec, wracając do przesyłki, dołączyłem płytkę z fotkami z wczesnej fazy produkcji. Taki mały bonus :)
Raz jeszcze pozdrawiam i życzę wszystkiego dobrego.
Od teraz już stały i wierny czytelnik,
Sebastian

▶ Dzięki za list, a jeszcze większe – za nadesłaną pracę. O ile mnie pamięć nie myli, po podesłaniu tamtego Linka były jakieś nieszczególne perypetie z wysyłką gry Zelda do Ciebie – za co mogę tylko w tym miejscu serdecznie przeprosić i obiecać, że tym razem skończy się to jakimś fachowym happy endem. Jednocześnie sekundujemy rozkręcanemu biznesowi i koniecznie daj znać jak już będziesz miał się czym pochwalić (zawodowo, bo o rzeźbach nie wspominam).

NAJLEPSZY TAKI PRINCE

Prawie pół tysiąca listów, 125400 słów nadesłanych przez czytelników, tyle się pojawiło w FAQ licząc od pierwszego numeru Neo Plus. Zbliża się dziesięciolecie Waszego periodyku, a także kupowania go przeze mnie. Nie wypadną w tym samym czasie, gdyż w zeszłym roku po jeden numer szedłem trzy miesiące. Spokojnie, zamówię jako archiwalne, myślę że jeszcze przed dwudziestoleciem. Zacząłem od podsumowania, ale to nie jest list na rocznicę czegokolwiek. Dlatego liczby podane na początku są zmyślone, jak ktoś policzy naprawdę, to chętnie się dowiem, czy trafiłem. Kiedy czytałem listy z najnowszego numeru, wysnułem przełomowy wniosek! I zamiast go przytaczać, od razu się do niego zastosuję!
Jakiś miesiąc temu poszedłem do łazienki. Zdarza mi się to częściej, ale tamten raz był wyjątkowy. Spojrzałem w lustro, to mi się zdarza nagminnie (jedno wisi w przedpokoju, więc często mimo woli). Jednak tamten raz był taki... wyjątkowy. Zobaczyłem się. Nie jestem wampirem, to wiem od dawna, ale tamten raz był... Zobaczyłem w sobie księcia!

▶ Nie dziwie się, edidtb. Zestawiając dwa na pozór niezwiązane ze sobą fakty – licznych publikacji w enplusie i tego, że casting do roli tytułowego bohatera ekranizacji Prince of Persia już ruszył – nie dziwię się zupełnie dlaczego napisałeś taki akurat liścik.
Pytanie brzmi jednak: czy wiesz, że z głosowania przeprowadzonego pomiędzy styczniem 2005 a czerwcem 2007 wynika, że największa szansę na zdobycie roli księcia Persji ma... Perski książę.
Jeżeli kiedykolwiek komukolwiek udało urodzić się w jakimś celu, to właśnie panu Davidowi K. Zandiemu. Potomkowi dynastii Zand panującej w Iranie (dawniej – Persji) od połowy do końca osiemnastego wieku. Zbieg okoliczności? David jest też przy okazji – aktorem, modelem i szermierzem, któremu nieobca jest jazda konna. Aż korci, żeby w tej sytuacji napisać, że jedyna różnica pomiędzy księciem z dynastii Zand a tym z gier video jest nieumiejętność władania piaskami czasu przez tego pierwszego, ale ten tekst został już zaklepany przez serwis kotaku.com.

Poprzednie zdanie zawiera metafizyczny przekaz nie do odparcia. Jeśli przeczytała je dziewczyna, właśnie zemdlała, a teraz pielgrzymuje pod mój blok. Rozczaruje się. Wyglądałem, jak książę Madafaka Łorior Wielki, o którym chwilę przedtem skończyłem pisać. Dla niewtajemniczonych, jak bzik (nie mylić ze żbikiem) zabójca. Postanowiłem się upewnić, czy to aby wyobraźnia nie kpi sobie ze mnie bezczelnie. Skoczyłem po pudełko Prince'a, przyjrzałem się okładce. Miłość w oczach i świr! świr! we włosach nie pozostawiały złudzeń. Pisanie o bohaterach upodabnia nas do nich fizycznie. Chyba jeszcze zmieszczę o Gulashu. Widziałem filmik i jestem bardzo...
Przeszacowałem. Może innym razem.
pozdrawiam!
edidtb

▶ No cóż. Ważne, że o sobie zmieściłeś.

NAJLEPSZY TAKI TEKST

Witaj Bananie, pozdrawiam ciebie i całą redakcję N+, pierwszy raz do was piszę, choć czytam N+ od jakiegoś czasu. Ostatnio (w lutym), gdy akurat czytałem zapowiedź Viking: Battle for Asgard zwróciłem uwagę na tekst „To nie God of War, ani żaden inny Devil May Cry...", jest to o tyle śmieszne, że mój brat wymyślił miesiąc wcześniej podobny tekst używając nazw survival horrorów. Spróbujcie zgadnąć jakich, podpowiem że gracze czekają na piąte części obydwu gier... Jak ktoś nie wpadł na to, jakie to gry, powiedzonko brzmi „To nie Resident Evil, ani żaden inny Sillent Hill."

▶ Mamy tu wyraźne naruszenie praw autorskich. Ja sam muszę się przyznać do zawinienia przynajmniej kilkakrotnie. Co prawda być może używałem innych tytułów (niekoniecznie gier), i prawdopodobnie nie tych samych słów, ale wychodzi na to samo.

Może powiedzonko mojego brata nie jest najlepsze, ale chodzi o to, że jest bardzo podobne do powiedzonka użytego w tamtej zapowiedzi.

▶ Dobra, cynicznego Banana na chwilę dezaktywujemy. Fajnie, że znalazłeś takie odniesienie do realiów z domu. Poruszając się po obszarze tych samych gier, filmów i muzyki, i przy jednoczesnym zamiłowaniu do zabaw słownych, nieuniknione jest to, że będziemy się z Wami powtarzać. I to bardzo dobrze – świadczy o niewielkiej odległości jaka nas od Was dzieli. Przy okazji – myślę, że ten temat – nowych powiedzonek, czy też starych, ale wzbogaconych o nowe videoelementy, wydaje się warty pochylenia.

Aha, i jeszcze jedna rzecz, czy mogę grać w GH i GH II, jak mam gitarę i Guitar Hero III na PS3? Chodzi mi o to, czy gitara działałaby w tamtych grach, bo mam PS3 z dyskiem 60GB, więc mogę grać w gry z PS2.
Tyka

Z tego co się orientuję to nie, jak podszeptuje mi redakcyjny kolega i ekspert od wszystkiego związanego z Guitar Hero, czyli Cubituss. ■■

Cześć! Piszę do Was pierwszy raz. Zbieram Was od niecałego roku i cieszę się, że trzymacie cały czas wysoki poziom. Uratowaliście mnie przed kupnem kilku słabych gier. Teraz przymierzam się do serii Metal Gear. W sklepach internetowych widzę dwa różne rodzaje Metala: Metal Gear Solid 2 i Metal Gear Solid 2: Subsistence. Tak samo jest w przypadku trzeciej części. Czym różnią się te wersje i którą warto kupić? Pozdrawiam, Marcin.

Zawsze po pewnym czasie od premiery gry pojawiają się wersje rozszerzone MGSów. Dla „dwójki" jest to Substance, a dla „trójki" – Subsistence. W pakiecie znajdziesz, prócz podstawowej gry, sporo dodatków (na przykład kamerę fpp przypadku MGS3), ale jeśli jest duża różnica w cenie, to możesz spokojnie kupić zwykłe wersje. Fabułę poznasz, a to głównie o nią chodzi. Tylko najpierw przejdź MGSa z PS one, bo to najlepsza i najważniejsza część serii.

Siemka. Wszystkiego najlepszego z okazji urodzin. Kiedy wyjdzie nowy Ratchet & Clank i God of War na PS2?

Dzięki, ale jeszcze trochę za wcześnie na świętowanie dziesięciolecia. Poczekamy do lipca. Ratchet już jest (recenzja w numerze), a God of War pewnie pod koniec roku, ale czekamy na oficjalne informacje od Sony.

Witam. W 5. minucie 8. odcinka serialu „Terminator: The Sarah Connor Chronicles" jest scena, w której kilka osób gra w HALO 3. Pozdrawiam, RIP

„Pozdrawiam, RIP". Mocne! Dzięki za info. Swoją drogą, widziałem tylko jeden odcinek serialu i jest taki sobie, ale cudów nie oczekiwałem, więc pewnie kiedyś obejrzę całość

Mam zamiar kupić LCD 50", ale wystarczy mi kasy na HD Ready. Jeśli Full HD, to maksymalnie 42 cale. Co wybrać? (raty odpadają). Wolałbym większy, ale jeśli dużo stracę na jakości obrazu, to może kupić 42"? Tak naprawdę, to jak wygląda gra działająca w Full HD na odbiorniku HD Ready? Jest to różnica, którą przeciętny gracz w ogóle zobaczy? Czekam na odpowiedź i ruszam do sklepu. Pozdrawiam.

Podpytałem Marcela, naszego speca od technikaliów. Twierdzi, że nie ma większego sensu kupować telewizora Full HD wielkości poniżej 50 cali. Na mniejszych nie widać specjalnie różnicy w rozdzielczości, jeśli siedzi się w odległości powiedzmy trzech, czterech (lub większej) metrów od ekranu. Albo łykaj pięćdziesiątkę HD Ready, albo zbieraj kasę na równie duży TV Full HD (lub czekaj na kolejne obniżki).

O HOMERZE, O KUPIE MUCHY W CIĄŻY (STAREJ) I O DODZIE. I JESZCZE O CZYMŚ...

Raz na generację, na lata, na eony (w kategoriach multimedialnego żywota tytułów) pojawia się gra, który jest tym, czym Ulisses dla literatury. Albo Iliada Homera. Albo [tu wpisz tytuł książki, która zmieniła Twoje patrzenie na świat].

No właśnie. Pomyśleliście kiedyś, że w świecie gier też są takie tytuły? Dla mnie to pierwszy Metal Gear Solid. Ze scenariuszem ciekawym, wciągającym, heroicznym. Fajnym. Potem mogę dodać do tego Devil May Cry – znów za dobre połączenie scenariusza i grywalności, czyli podbijanych na pistolecie umarlaków. Soul Calibur, za cudowne chwile z S.C. Team Poland i wypaśne nocne posiadówy. A wcześniej Ikari Warriors, za zasianie we mnie ziarna uwielbienia dla kooperacji w grach. Jest tych gier jeszcze sporo, ale żadna, przysięgam, żadna z nich nie stała się takim ważnym dla mnie tytułem ze względu na grafikę. Dziś każda z tych gier jest wręcz brzydka. Może dla kogoś, kto się grami nie interesuje, część wyglądałaby wypaśnie, ale dla nas... Cóż. Jedyna wartość w sentymencie. I wiecie o czym pomyślałem? O dziewczynach, które znałem. O tym, jak wyglądał proces podrywu. Najpierw zwrócenie uwagi na grafikę: ile obłości procesor jest w stanie przeliczyć w czasie rzeczywistym? Jak płynna jest animacja? Ile kolorów? W skrócie: dla pierwszego wrażenia ważniejsze jest, czy ma czym oddychać, niż to, czy ma czym myśleć. W pierwszym wrażeniu wygrywają takie postacie jak Doda Electrolux. Tak samo jest z grami. Na grę, która wygląda niczym rozdeptana kupa starej muchy w ciąży nawet nie spojrzę i nie zastanowię się nad jej kultowością. Ale takie tytuły, jak Loco Roco na PSP pokazują, że coś może być proste, a piękne. Jak włosy D. Electrolux właśnie.

Podobnie jak w przypadku gier, wartość doświadczeń z dziewczynami nie mierzy się jednak walorami graficznymi. Raczej tym, czy dobrze spędza się z nią czas. Tutaj znów: możemy mieć dziewczynę świetnie sprawdzającą się w seksie, ale broń Boże ją o cokolwiek zapytać, bo odpowiedź może spowodować powstanie z grobu wściekłych zwłok Mikołaja Reja. To mniej więcej jak z grami, które mają wyłącznie ładną grafikę. Można na tym kawałek pojechać, ale trasa jest relatywnie krótka. Chociaż miła, nie powiem. Potem mamy gry, w które świetnie się gra samemu. Takie intymne tytuły. Kawa, wino, piwko, faja, sok marchewkowy, w tle „Waiting for the Sun" Doorsów – co kto lubi w intymnych sytuacjach. I ja. I telewizor. I cichy oddech konsoli w tle. Taki tytuł na wyciszenie. Na pobycie ze sobą. Wraca się z pracy, czy ze szkoły; światło przytłumione, intymność. Jakbym z dziewczyną po pracy usiadł do kubka kakao, herbaty, czekolady, drinka przy stole i opowiadał, co mi się przydarzyło, a ona mnie przytula i uspokaja delikatnie. Mam i takie tytuły. Mam też i takie, które można przeżywać wspólnie. Które budują pewne zobowiązania. Na przykład regularnie się za nie płaci. To najprostsza wersja (za Live się płaci). Są też takie, które świetnie nadają się na spotkania koleżeńskie. Są kumpelami, są wodzirejkami, nadają ton spotkaniom. Zobowiązują mnie do pojawienia się na spotkaniu i motywują do gry, bo wszyscy znajomi grają. Te gry lubią być w centrum uwagi. Lubią budować mój prestiż, bo fajna laska, to duma dla faceta. A fajny facet, to duma dla laski. I tak się odnajdujemy. Tu nie ma intymności. Spotykam się z taką grą sam na sam rzadko, tylko po to, by wspomnieć klimat imprezy i ona to wie. Wiemy oboje.

Gry, od których zacząłem felieton, wyróżniają się często znakomitym wykonaniem wszystkich trzech elementów. Wyglądają świetnie, świetnie się z nimi przebywa samotnie i cudownie z kumplami, w sytuacjach, że tak powiem, publicznych. To szokujące odkrycie jest jeszcze bardziej drastyczne, niż się Wam teraz wydaje. Otóż zastanowienie nad definicją gry ważnej nadeszło po odpaleniu Patapona. Gry pięknej, namiętnej, ale nie przesadnie. Gry intymnej i gry zobowiązującej. Najlepszej gry na PSP jak dotąd, bez dwóch zdań. Łączącej coś, co już znamy, w taki sposób, że jesteśmy zafascynowani. Bez cudów, a tak – po prostu. Bo wszystko to już przecież kiedyś było. I bębenki, i strategia, i muzyka prosta, i grafika nie jakaś specjalna, ale bardzo stylowa, elegancka, pełna gracji. Okazało się, że najlepsza gra nie wyciska z konsoli trzydziestych potów, ale po prostu jest fajna. Że nie każe przy sobie siedzieć non stop, ale nie ma też pauzy i domaga się uwagi, kiedy już zaczniemy. Że nie ma trybu multi, ale każdy z przyjemnością popatrzy nam przez ramię. Z daleka widać, że to taka... Moja gra.

Namiętna, intymna i zobowiązująca. Pomyślałem sobie, że przecież takie trzy elementy jest bardzo prosto uzyskać. A potem przypomniałem sobie, co to są w ogóle za elementy. To jest definicja dobrej miłości i związku według Sternberga; jedna z mocniejszych teorii w psychologii. Wygląda więc na to, że przepis na dobrą grę nie różni się, przynajmniej dla mnie, od przepisu na dobrą miłość i długotrwały związek. Czyli proste, faktycznie. A jednak jakie trudne... Dlatego dobrych gier jest równie mało, jak dobrych miłości. ■■ **Grabarz**

PODOBNIE JAK W PRZYPADKU GIER, WARTOŚĆ DOŚWIADCZEŃ Z DZIEWCZYNAMI NIE MIERZY SIĘ JEDNAK WALORAMI GRAFICZNYMI. RACZEJ TYM, CZY DOBRZE SPĘDZA SIĘ Z NIĄ CZAS. TUTAJ ZNÓW: MOŻEMY MIEĆ DZIEWCZYNĘ ŚWIETNIE SPRAWDZAJĄCĄ SIĘ W SEKSIE, ALE BROŃ BOŻE JĄ O COKOLWIEK ZAPYTAĆ, BO ODPOWIEDŹ MOŻE SPOWODOWAĆ POWSTANIE Z GROBU WŚCIEKŁYCH ZWŁOK MIKOŁAJA REJA

PLAYSTATION.PL

ZAINSTALUJ

KINO, TEATR
WESOŁE MIASTECZKO
CYBER KAFEJKĘ
KLUB NOCNY
STUDIO FOTOGRAFICZNE
STADION PIŁKARSKI
POLE GOLFOWE, TOR F1
SWOICH BOHATERÓW, ICH WROGÓW
ICH DZIEWCZYNY
DZIEWCZYNY ICH WROGÓW
ORAZ WROGÓW DZIEWCZYN
PRZYJACIÓŁ ICH WROGÓW
PRZYJACIÓŁ Z DZIECIŃSTWA

W 25 M² SWOJEGO MIESZKANIA

NAJLEPSZE FILMY I GRY WIDEO W HIGH DEFINITION TYLKO NA PLAYSTATION 3

PLAYSTATION 3 Z HDD 40 GB TERAZ TYLKO 1599 ZŁOTYCH!

This is living

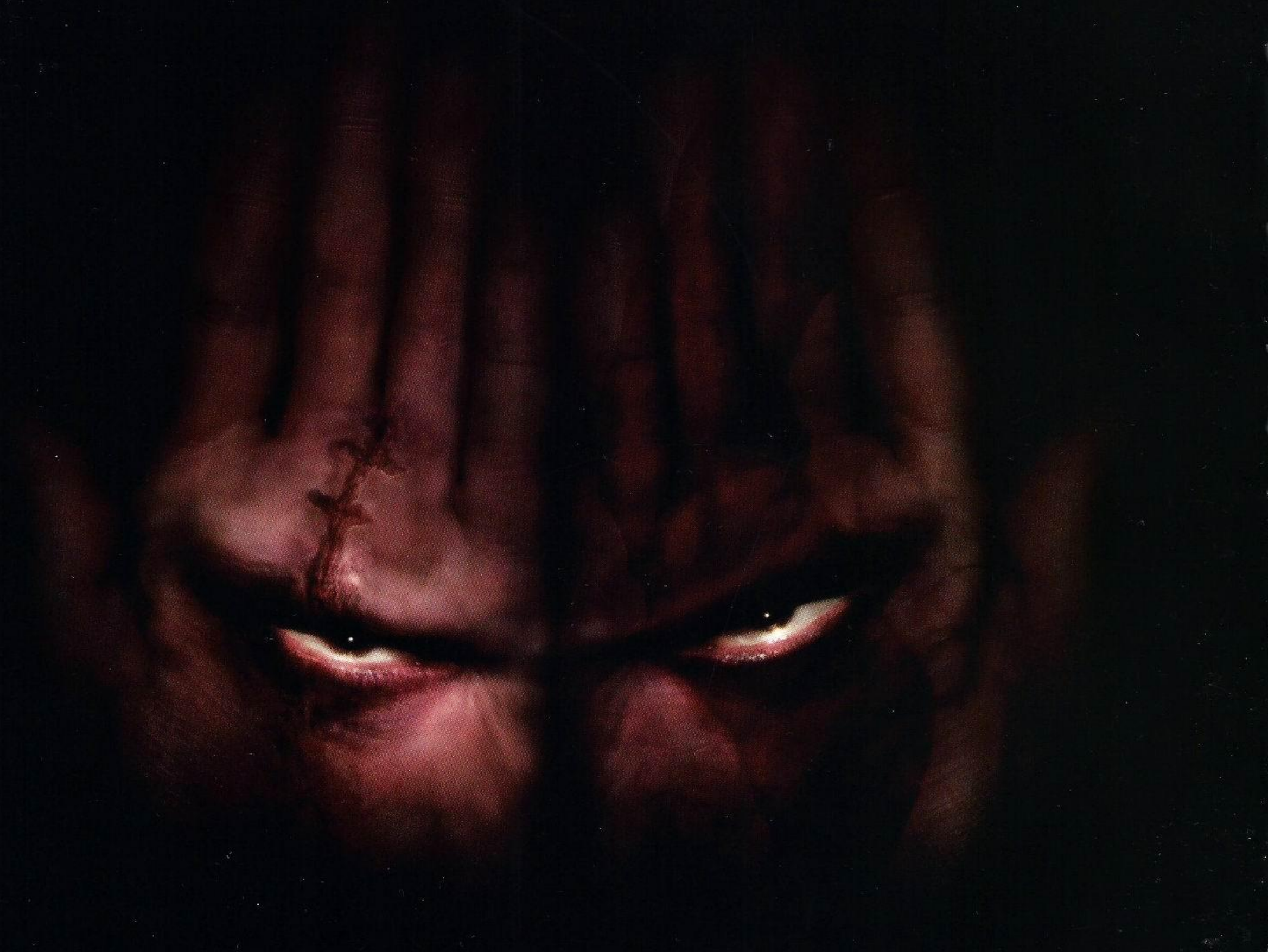
PLAYSTATION 3

"PS3" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Inc. "PlayStation" is a registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. "Blu-ray Disc" and "BD" are trademarks. "This is Living" is a trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All trademarks, artwork and associated imagery are trademarks, registered trademarks and/or material of their respective owners. All rights reserved.

18+
www.pegi.info

"PS" and "PLAYSTATION" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. ◆ is a registered trademark of Sony Computer Entertainment America Inc. Published by Sony Computer Entertainment Europe. Developed by Ready At Dawn Studios. God of War is a trademark or registered trademark of Sony Computer Entertainment Europe. All rights reserved. God of War™: Chains of Olympus ©2005-2007 Sony

PODRÓŻ W GŁĄB CIEMNOŚCI

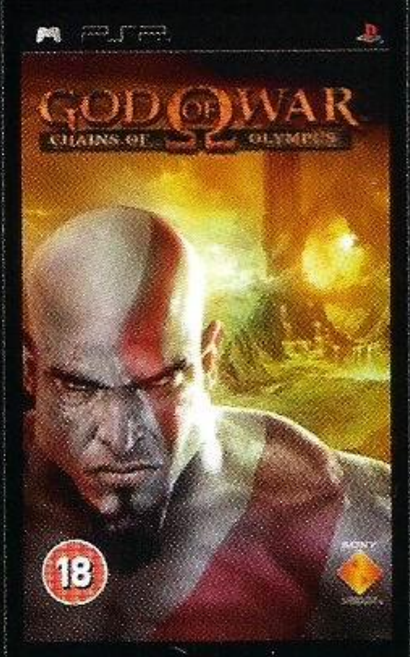


GOD OF WAR
CHAINS OF OLYMPUS

TRZYMASZ W SWOICH DŁONIACH
MOC BOGÓW
NA PSP

PREMIERA: 26 marca 2008

SLIM & LITE

PlayStation Portable

playstation.pl